Joypad

PlayStation 2 • GameCube • Xbox • N-Gage • Game Boy Advance

Joypad

N° 143 juillet/août 2004

LE MAG DES CONSOLES

SPLINTER CELL 3

Un nouveau regard sur le jeu d'infiltration. Photos et infos inédites à l'appui.

SPÉCIAL E3

Resident Evil 4, MGS3, Prince of Persia 2, FFXII, Doom 3, PSP, DS, Zelda, GTA... Un E3 de fou !

EN TEST

Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
Full Spectrum Warrior (Xbox)
Richard Burns Rally (PS2 et Xbox)
Dark Project: Deadly Shadows (Xbox)
Phantasy Star Online III (NGC)...

CAHIER IMPORT

- L'incroyable concert Final Fantasy à Los Angeles
- Ultraman sur PS2, le retour du héros en collant
- Nostalgie sur GBA avec Mario vs Donkey Kong
- Vin Diesel frappe très fort sur Xbox avec The Chronicles of Riddick...





JOYPAD N° 143 • France métropolitaine 3,95 € • ANT-GUY 4,30 € • REU 4,30 € • BEL 4,50 € • CH 7,90 FS • AND 3,95 € • CDN $ 6,50 • LUX 4,50 € • MAR 55 DH • PORT cont 4,30 € • TOM 1000 F CFP




XBOX

PlayStation 2

PC
CD

1-4 Players

mcm
LA CHAINE MUSICALE

supersonic

diffusion

EMPIRE
INTERACTIVE

Joypad est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – Finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,90 euros
Prix découverte : 3,95 euros
Date de parution : 26 juin
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros
France : 51,92 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par Brodard Graphique
membre de E2G et la Galiote-Prenant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne 77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubriques : Filipe Canelas (Fil)
et Kim-Long Tran (Keem)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Chef de studio : Vincent Meyrier
1er rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Axel Belliard, Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini, Denis Brusseaux, Julien Chièze (Gollum), Adeline Clère (maquette), Yamina Djarir (SR), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), François-Cyril Géroult, Richard Homsy, Aymeric Lallée (Lebizou), Gianni Molinaro (Plume) et Karine Nitkiewicz (Karine).

101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Chef de publicité : Matthieu Duzan
Responsable trafic : Maguy Édouard (01 41 27 38 12)
Assistante trafic : Christine Caillol (01 41 27 38 36)
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

DIFFUSION
Responsable : Florence Lourier (01 41 27 44 66)
Responsable de l'abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante (01 41 27 38 71)
Chargée de fabrication : Alexandra Millet

Télématique 3615 Joypad - Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement jeté entre les pages 106 et 107, ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.



Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)

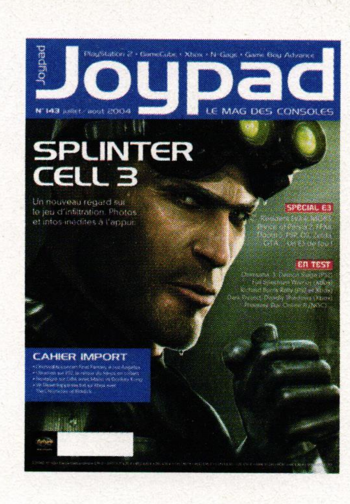
www.thefuturenetwork.plc.co.uk





Imprimé en France – Printed in France
Joypad est une marque déposée

ÉDITORIAL





CARTON JAUNE

Vous avez réagi en nombre : « Adieu, tout ce que j'aimais a disparu ! » Sévère mais néanmoins légitime sanction. Nous avons touché à votre magazine, nous avons voulu le dépoussiérer. Vous avez été en partie bousculés. Ce nouveau magazine pose de nouvelles bases auxquelles vous ne vous êtes pas encore habitués, c'est sûr. À vrai dire, cette nouvelle formule de Joypad est pour nous aussi un autre magazine, un concentré d'idées formulées par tous, vous compris. Il est forcément, à l'image de l'équipe qui le façonne, un peu « jeune ». Pas dans ses compétences, mais dans son histoire. Mais toujours à l'image de l'équipe, dont l'envie et la motivation sont galvanisées par vos encouragements et vos doléances, le magazine dégage une fraîcheur, une volonté d'aller de l'avant. Déjà ce mois-ci avec des pages qui ont été remaniées. Et ce n'est pas fini. Un magazine n'est jamais « terminé » et comme un être vivant, un ensemble d'êtres vivants pour être plus juste, il évolue au fil des mois, enrichi de nouvelles expériences. Alors plus que jamais, faites-nous part de vos réactions. En attendant, enjoy l'E3, ses jeux, ses surprises et ses babes.

La rédac'

JOYPAD DÉGAGE UNE FRAÎCHEUR, UNE VOLONTÉ D'ALLER DE L'AVANT

SOMMAIRE

JOYPAD N° 143 JUILLET/AOÛT 2004





COMMENT ÇA MARCHE ? P.114

Découvrez pourquoi les porte-avions sont incapables d'arrêter les pingouins.

CAHIER IMPORT P.119

ET AUSSI...



70 PROCHAINES SORTIES

130

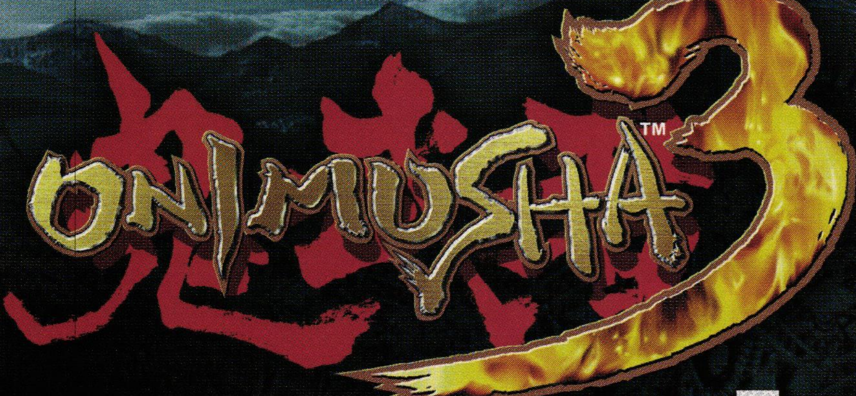


L'E3 2004 comme si vous y étiez ! Embarquement pour Los Angeles, visite guidée du salon stand par stand, découverte des futurs incontournables en avant-première et... rencontre avec les charmantes hôtesses. Ils sont forts ces Ricains quand il s'agit de vendre un produit !


JEAN RENO
TAKESHI KANESHIRO
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Onimusha™ 3, Personnage de Samanosuke par ©Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004. TOUS DROITS RESERVES. RCS LYON B 391 974 748



DEUX GUERRIERS UNIS
CONTRE LES FORCES DU MAL





WWW.ONIMUSHA3.COM.FR



SPLINTER CELL 3

LORSQUE SAM F

À PEINE LA BOÎTE DE PANDORE REFERMÉE, SAM FISHER DÉCOLLAIT DÉJÀ POUR UBISOFT MONTRÉAL. UN RETOUR AUX SOURCES POUR CHANGER NOS HABITUDES. *SPLINTER CELL 3* NE SERA PAS QU'UNE SIMPLE SUITE...

Une courte vidéo aura mis tout le monde d'accord. Le doute n'était plus permis, lors de cet E3, c'est bien *Splinter Cell 3* qui focalisa toute l'attention. Mais pour en savoir plus, il fallait pénétrer dans une petite salle obscure, crypte à l'atmosphère confinée, où quelques démonstrations in-game étaient secrètement distillées. Une première approche envoûtante qui ne pouvait qu'attiser les convoitises, stimuler nos interrogations. Ainsi, pour mieux percer à jour les mystères entourant les nouvelles itérations de Fisher, Mathieu Ferland, producteur passionné de ce troisième opus boosté aux bonnes intentions, décida de nous accompagner dans l'après-*Pandora Tomorrow*...

JAPON, TERRE DE CONTRASTES

Avant de nous plonger dans le cœur de cette aventure, il nous paraissait crucial de nous attarder sur le scénario, doté d'une trame visiblement plus dense que ses aînés. Tout débute en 2008, année où le Japon décide de créer un Département de Renseignements pour la Défense Nationale afin de faire face à d'imminentes menaces. Un réflexe sécuritaire qui, bien loin d'obtenir les résultats souhaités, jouera le rôle de détonateur d'un effroyable engrenage. En effet, considérant la DRDN comme une violation des lois internationales et de la Constitution japonaise d'après-guerre, la Corée et la Chine se regroupent afin d'entamer une guerre économique excluant le Japon de toute négociation. Un climat délétère qui n'aura de cesse de vicier dès lors, qu'en secret, les dirigeants du DRDN commenceront une campagne de propagande concernant de possibles attaques contre le Japon, mettant la faute sur la Corée du Nord. Plus grave encore, alors que les États-Unis interviennent pour calmer la situation, ces derniers sont attaqués... L'attaque de trop car, clamant son innocence, la Corée du Nord n'a pourtant plus d'autre choix que d'envenimer la situation en envahissant la Corée du Sud en guise d'avertissement. Le bloc asiatique s'embrase instantanément et alors que la guerre commence dans la péninsule coréenne, Sam doit empêcher qu'une nou- →

GENRE : ACTION/INFILTRATION
DATE DE SORTIE : DERNIER TRIMESTRE 2004
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE






ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL

PLUS DE LIBERTÉ, MOINS DE RIGIDITÉ POUR UNE EXPÉRIENCE RENOUVELÉE

AIT SA MUE



1



2

SAM FISHER, PLUS

3

■ **1-**Première dans un *Splinter Cell*, Sam disposera d'un couteau pour s'infiltrer... ou tuer dans l'ombre ! **2-**Les environnements asiatiques devraient offrir mille et une cachettes originales, ainsi que de somptueux jeux de lumière. **3-**Le nouveau moteur graphique permet de donner vie à des ambiances délicieusement feutrées. Bluffant.

velle guerre mondiale n'éclate dans le Pacifique. C'est dans ce climat d'instabilité géopolitique que le célèbre agent d'Echelon 3 s'apprête à vivre sa plus grande aventure...

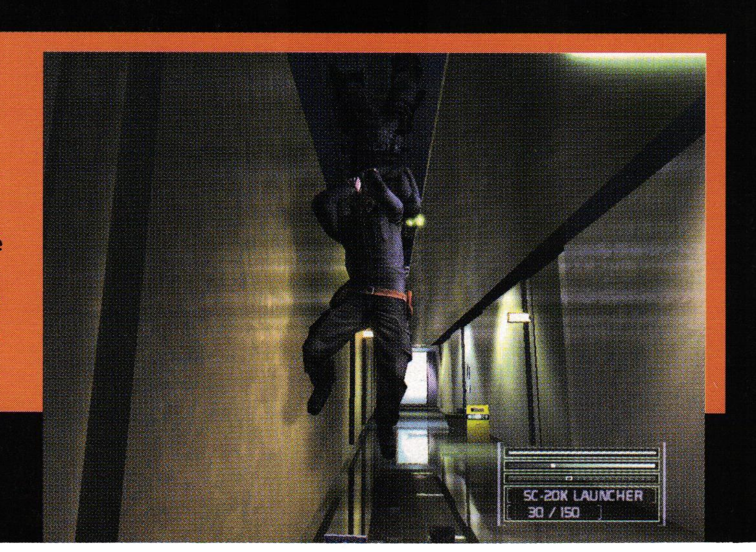
RETOUR AUX ORIGINES

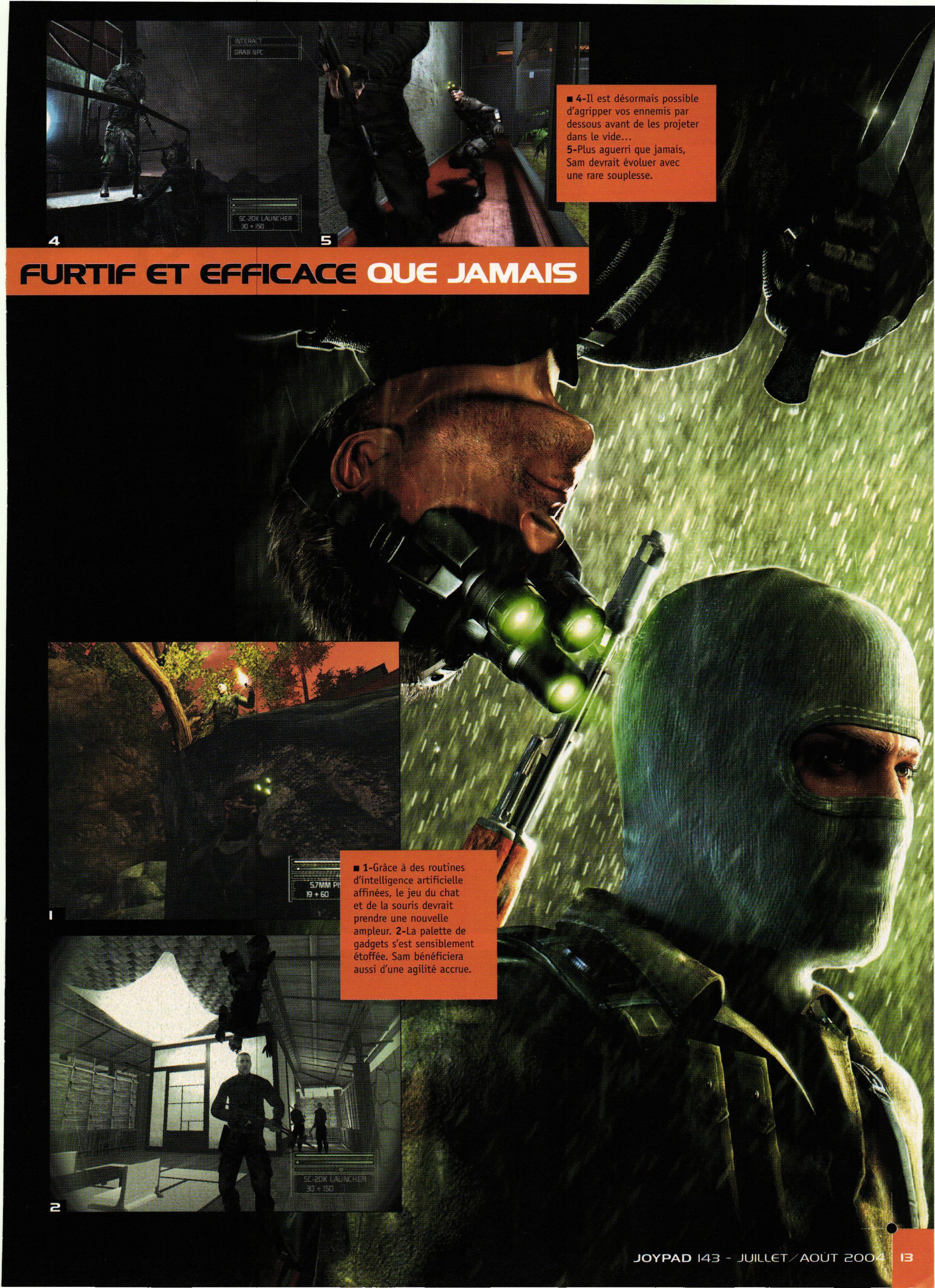
... une aventure débutée chez Ubisoft Montréal depuis maintenant près de 16 mois ! En effet, comme nous l'explique Mathieu Ferland, alors qu'une équipe se chargeait de la réalisation de *Pandora Tomorrow*, la majorité des créateurs du tout premier *Splinter Cell* se sont concentrés sur le troisième opus. Tout d'abord, il s'agissait de définir les bases de cette suite d'emblée conçue pour transmettre une véritable évolution aussi bien en termes graphique que ludique. « Nos principaux axes de recherche s'orientèrent sur une volonté claire : apporter de la fraîcheur à la série. À ce titre, étoffer la palette de mouvements et renforcer l'impact des gadgets nous a paru intéressant. C'est d'ailleurs une belle façon d'attirer les néophytes qui n'ont pas une grande connaissance de *Splinter* », souligne Mathieu. Mais il était écrit que *SC3* ne se limiterait pas à une simple revue d'effectif. Non, le cœur même du jeu se devait d'être quelque peu bouleversé afin de mieux nous surprendre. « Notre principal effort fut de voir comment nous pouvions améliorer la structure même du titre. Franchement, nous trouvions les deux premiers *Splinter Cell* trop souvent frustrants et linéaires. Il nous est donc très vite apparu nécessaire d'offrir plus de liberté aux joueurs afin qu'ils prennent plus de décisions, et ce, dans une structure de jeu dont les frontières pardonnent un peu plus, tout en créant davantage de tension. » Une orientation nouvelle qui, pour fonctionner à plein rendement, requiert toutefois une immersion décuplée. Un élément parfois en retrait dans la série austère pour certains et moins cinématographique qu'un titre comme *Metal Gear Solid*. Une légère critique que les créateurs de *SC3* ont retenue. Ainsi, cet épisode devrait enfin permettre de mieux cerner →

SPLINTER CELL 3 MISE SUR UNE PALETTE DE MOUVEMENTS PLUS ÉTOFFÉE

L'expérience multi

Le mode coopératif promet une expérience de jeu exceptionnelle. Par exemple, après avoir fait la courte échelle à votre camarade, celui-ci pourra lancer une corde qui vous permettra de monter et, selon vos instructions via le voice communicator, l'orienter afin que vous évitiez les gardes aux fenêtres. Autre possibilité, celle pour lui de vous agripper par les pieds pour vous permettre, suspendu au plafond, de neutraliser un garde. Difficile encore d'imaginer tout ce qu'il pourra être possible de faire en termes d'interactions et d'actions conjuguées, mais ça s'annonce dantesque.

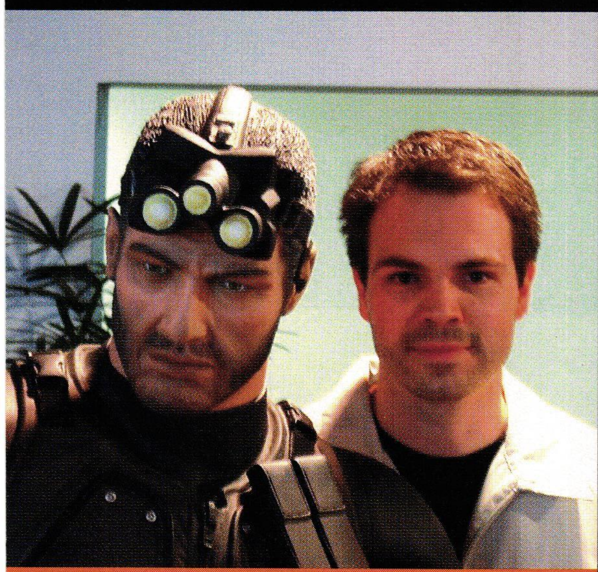




FURTIF ET EFFICACE QUE JAMAIS

■ **4-**Il est désormais possible d'agripper vos ennemis par dessous avant de les projeter dans le vide...
5-Plus aguerri que jamais, Sam devrait évoluer avec une rare souplesse.

■ **1-**Grâce à des routines d'intelligence artificielle affinées, le jeu du chat et de la souris devrait prendre une nouvelle ampleur. **2-**La palette de gadgets s'est sensiblement étoffée. Sam bénéficiera aussi d'une agilité accrue.



Interview de Mathieu Ferland

producteur de *Splinter Cell 3*

Joypad : On reproche aux *SC* une relative rigidité, un aspect trop linéaire…

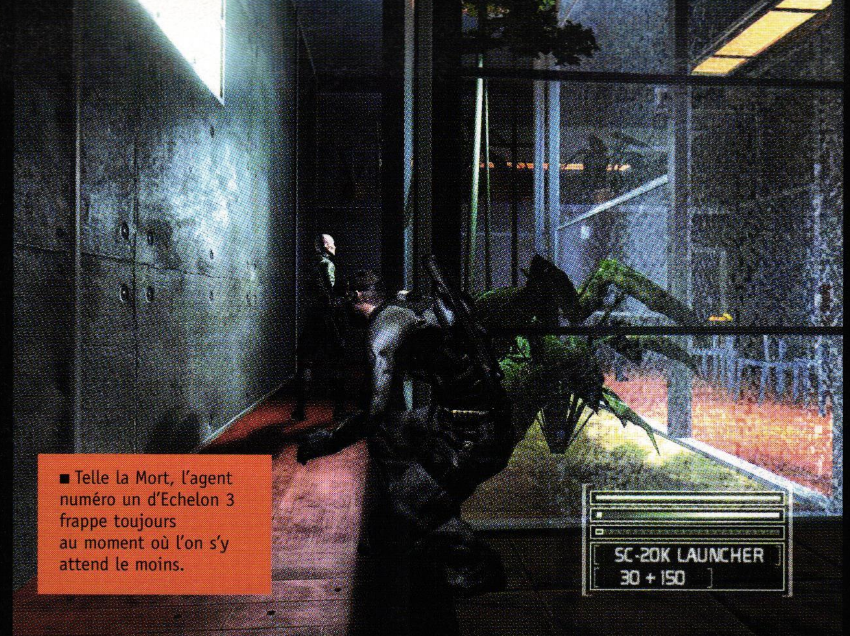
M.F. : C'est une vision que nous partageons et c'est pour cela que les systèmes de jeu de *SC3* seront plus flexibles et réalistes. Par exemple, il est illogique qu'un joueur soit Game Over parce qu'il a simplement raté un numéro de keypad. Ce n'est pas la fin du monde après tout. Les scènes stealth sont cool à espionner et les scènes d'action encore plus spectaculaires.

Joypad : Vous avez aussi travaillé sur les interactions avec le décor et les personnages…

M.F. : En effet, la physique générale des objets dans le jeu a été grandement améliorée, notamment la physique en « ragdoll » qui nous ouvre aussi de nouvelles options de gameplay. Par exemple, au lieu de sauter sur un NPC qui se trouve sur un étage plus bas pour l'assommer, Sam peut maintenant balancer un autre ennemi à sa place. Faire d'une pierre deux coups…

Joypad : Sentez-vous une vraie compétition entre votre titre et la série des *Metal Gear* ?

M.F. : *MGS* a toujours été une source d'inspiration, mais considérant les directions prises par chaque franchise, on ne peut pas dire qu'il y ait une véritable compétition sur le plan créatif. Reste que sur le plan commercial, il est clair que l'on doit mettre beaucoup d'efforts sur nos versions PS2 afin d'en offrir davantage à un public précis. On s'est surtout inspiré de *MGS1* lors de la création originale de *SC1*, notamment pour les caméras de surveillance, mais aussi de la série *Thief*, pour l'idée du jeu d'ombres et de lumières de leur système stealth.



■ Telle la Mort, l'agent numéro un d'Echelon 3 frappe toujours au moment où l'on s'y attend le moins.

Sam Fisher, pas à pas

Pour créer de nouveaux mouvements, les créateurs se demandent d'abord ce que Sam pourrait faire de bien cool. Puis ils regardent les besoins de gameplay à combler. Par exemple, dans *SC1* et *PT*, lorsque Sam entre dans une scène d'action, la majorité de ses mouvements demeurent stealth, ce qui n'est pas forcément la bonne attitude pour un héros. Ce type d'action vient donc combler ce vide. Et puis Ubisoft travaille avec un ex-Navy Seal qui leur donne des conseils pour adapter certaines idées et les rendre plus réalistes. Ces actions sont plutôt contextuelles, et récompensent le joueur qui navigue avec succès. Mathieu Ferland ajoute « C'est cool, et en plus c'est efficace. »

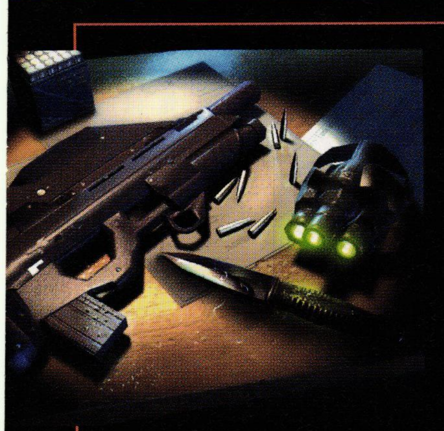




■ **1-**L'animation s'est vue peaufinée à un degré de réalisme rarement atteint jusqu'ici. Preuve en est cette séquence d'approche furtive carrément bluffante.
2-Les modélisations des personnages ont aussi eu droit à une refonte des plus plaisantes. Ici, un Sam « George Clooney » Fisher plus vrai que nature. Vite aux urgences !

UN MODE MULTIJOUEUR TOUJOURS NOVATEUR





Shadow Strike

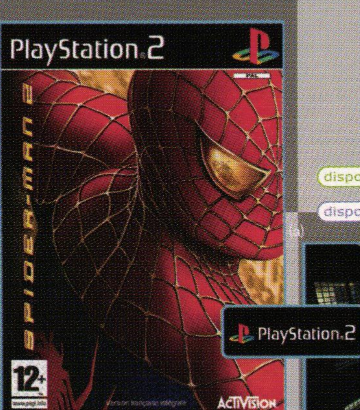
À l'issue de l'E3 2003, des bruits circulaient sur le titre exact de *SC2*. À l'époque, nombreux évoquaient le nom de code *Shadow Strike*. Eh bien aujourd'hui, rebelote, Ubisoft vient de déposer la marque *Chaos Theory*. Interrogé à ce sujet quant à un lien potentiel avec *SC3*, Mathieu Ferland, énigmatique, se contente d'un « c'est possible », puis ajoute qu'avant de trouver le titre définitif, Ubi avait l'habitude de déposer plusieurs marques. Alors, théorie du chaos ou non ?

➔ la personnalité de Fisher. Une attention particulière a donc été portée aux dialogues, tandis que de nombreux facteurs influenceront les attitudes de Sam afin de créer plus de vécu entre le joueur et son héros.

OPÉRATION IMMERSION

Pour renforcer l'immersion, *SC3* mise sur une palette de mouvements étoffée. On peut ainsi se suspendre à des balustrades avant de jaillir et précipiter un terroriste dans le vide. Mieux, Sam disposera d'un couteau lui servant aussi bien d'arme que de précieux ustensile d'infiltration pour par exemple trancher une tenture de papier et s'introduire en silence dans une pièce. Il pourra aussi agripper directement un garde à travers des surfaces souples ou encore ouvrir brutalement une porte afin d'assommer les personnes qui se trouvaient derrière. Sam a donc gagné en classe. Un sentiment renforcé par la réalisation technique ahurissante de finesse. Si pour le moment le titre tourne sur PC, Mathieu Ferland le confirme : « Les versions consoles seront toutes optimisées, comme nous l'avons toujours fait par le passé. Les résultats actuels sont déjà fantastiques sur chaque plate-forme. Notre direction artistique vise à rendre chaque scène unique, avec des décors variés très atmosphériques. Notre système d'éclairage a aussi été refait afin de permettre des ombres et lumières moins contrastées, plus subtiles et donc plus réalistes. » Il suffit de voir des scènes nocturnes sous la pluie, avec la roche ruisselante ou les reflets sur le sol pour en avoir le souffle coupé. Oui, *SC3* franchit une nouvelle barrière technique ! Une prouesse au service du beau jeu, de la campagne solo ou de l'expérience en multi (voir encadré L'expérience multi) plus surprenante que dans *Pandora Tomorrow*. Alors oui, il resterait tant à dire, mais à moins de six mois de sa résurrection, la superproduction d'Ubisoft Montréal nous réserve de belles surprises et comme tout agent de l'ombre, Sam sait ménager ses effets…

Gollum



disponible sur XBOX
disponible sur GAMEBOY ADVANCE
disponible sur GAMECUBE
disponible sur PC CD-ROM

(a)

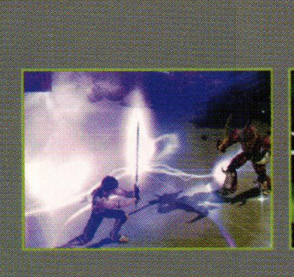




DOCK GAMES

www.dockgames.com

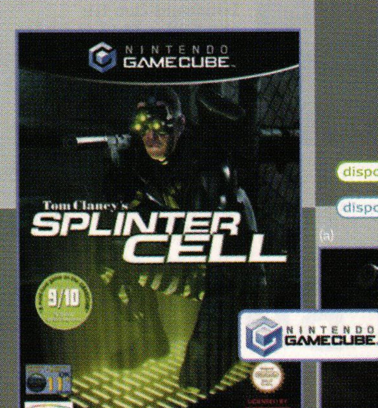
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...





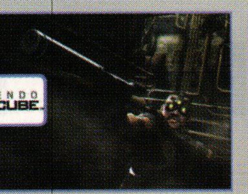
(a)

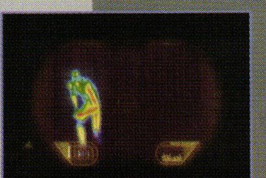
disponible sur PlayStation 2



disponible sur XBOX
disponible sur GAMEBOY ADVANCE
disponible sur PS2
disponible sur PC CD-ROM

(a)





NOUVEAUX MAGASINS

CASTRES
24, rue Henri IV
Tél.: 05 63 51 04 04

CLERMONT FERRAND
30, rue des Gras
Tél.: 04 73 36 20 20

VENDÔME
63, rue de Change
Tél.: 02 54 67 19 10

NEVERS
19, rue des Boucheries
Tél.: 03 86 61 23 32

AGRANDISSEMENTS RENOVATIONS

• LA ROCHE S/YON • RENNES •
• ROUEN • AMIENS •

FRANCE	
AGEN	05 53 66 40 40
ALBI	05 63 49 94 40
ALES	04 66 52 17 18
AMIENS	**03 22 92 28 85**
ANGERS	02 41 87 59 14
ANGLET	05 59 03 72 03
ANGOULEME	05 45 94 43 15
ARLES	04 90 96 84 81
ARRAS	**03 21 23 45 25**
AUXERRE	**03 86 52 22 21**
AVIGNON	04 90 82 22 61
BEAUVAIS	03 44 45 00 78
BERCK S/MER	03 21 09 48 13
BESANCON	03 81 81 67 09
BETHUNE	03 21 68 60 50
BLOIS	02 54 78 97 38
BORDEAUX	05 56 81 97 03
BOULOGNE S/MER	03 21 30 20 95
BOURGES	02 48 70 39 10
BREST	02 98 46 03 03
BRIVE	05 55 17 92 30
CALAIS	03 21 19 49 59
CAMBRAI	03 27 78 77 42
CASTRES NOUVEAU	**05 63 51 04 04**
CHALON S/SAONE	03 85 42 98 58
CHAMBERY	04 79 60 03 81
CHATEAUROUX	02 54 60 86 97
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76
CLERMONT-FERRAND NOUVEAU	**04 73 36 20 20**
COGNAC	05 45 35 07 45
COMPIEGNE	03 44 40 29 18
CREIL	03 44 25 56 64
DAX	05 58 90 26 88
DIEPPE	02 35 84 63 90
DIJON	03 80 58 95 94
DUNKERQUE	03 28 66 73 73
FECAMP	02 35 29 90 00
FORBACH	03 87 88 76 87
FOSSES	01 34 68 42 25
GAP	04 92 56 09 66
HAGUENAU	03 88 73 53 59
JOUY EN JOSAS - CINEBANK *Corner*	01 39 56 89 63
LA ROCHE S/YON	02 51 47 39 52
LA ROCHELLE	05 46 50 83 71
LE HAVRE	02 35 19 36 46
LE MANS	02 43 14 13 30
LENS	03 21 28 45 45
LILLE	**03 28 38 18 78**
LIMOGES	05 55 12 16 12
LIVRY GARGAN	01 41 53 11 98
LYON	04 78 60 33 60
METZ	**03 87 75 22 75**
MONT DE MARSAN	05 58 06 39 51
MONTELIMAR	04 75 01 75 82
MONTLUÇON	04 70 03 22 22
NANTES	02 40 47 00 44
NEVERS 2	03 86 61 38 29
NEVERS NOUVEAU	**03 86 61 23 32**
NIMES	04 66 21 81 33
NIORT	05 49 77 05 13
PAU	05 59 72 91 32
QUIMPER	02 98 64 29 15
RENNES	02 99 31 11 26
ROMORANTIN	02 54 95 78 78
ROUEN	02 32 08 03 03
SAINTES	05 46 74 13 56
SALLANCHES	04 50 58 49 11
SETE	04 67 78 44 14
SOISSONS	03 23 53 25 75
St BRIEUC	02 96 61 72 60
St GERMAIN EN LAYE	01 39 73 66 42
St JEAN d'ANGELY - MAG PRESSE *Corner*	05 46 32 56 02
St OMER	03 21 88 14 15
St PHILBERT DE GD LIEU - VIDEO DORADO *Corner*	02 40 78 03 08
St QUENTIN	03 23 05 19 19
STRASBOURG	03 88 22 54 81
TARBES	05 62 44 92 92
TOULOUSE	05 61 21 18 42
TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
TULLE	05 55 29 58 08
VENDOME NOUVEAU	**02 54 67 19 10**
VOIRON - PAT' VIDEO *Corner*	04 76 65 96 27

LUXEMBOURG	
ESCH S/ALZETTE	(00352)26530442

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER.

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

(a) Visuels non contractuels ** Selon le stock des magasins, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement *** La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES (1) INTERDEAL : 0,34€/minutes.

TENDANCE



Eh mec, elle est où ma caisse ?

Une adaptation officielle de *Fast & Furious*, initiateur de cette nouvelle tendance, était annoncée pour fin 2003 sur Xbox et PS2, développée par Genki et éditée par Vivendi Universal Games, avant qu'elle ne disparaisse des plannings.

■ Quatre titres exploitent chacun à sa manière cette nouvelle tendance et sortiront sur PlayStation 2, Xbox et GameCube (à l'exception de *Juiced* qui boudera la console de Nintendo) d'ici la fin de l'année. *Midnight Club III: DUB Edition* sera pourtant le seul à proposer des motos et des camions.

1-Midnight Club III: DUB Edition (Take 2)
2-Need For Speed Underground 2 (EA Games)
3-Juiced (Acclaim)
4-Street Racing Syndicate (Namco)

GÉNÉRATION TUNING

Dans ma Benz Benz Benz...

PORTÉS PAR LA VAGUE *FAST & FURIOUS*, LES JEUX DE COURSES AUTOMOBILES INFILTRENT AUJOURD'HUI LA COMMUNAUTÉ TRÈS FERMÉE DU TUNING ET DES RODÉOS URBAINS.

Le street racing n'est pas un phénomène nouveau dans le jeu vidéo, pourtant jamais on n'avait été si loin en termes de customisation des voitures, mécanique ou esthétique. Nombreux sont les éditeurs à s'intéresser aujourd'hui à la communauté du tuning popularisé par les films *Fast & Furious 1* et *2* et pour laquelle l'apparence des véhicules est aussi importante que leurs performances. Chacun traite à sa manière les multiples aspects de cet univers : belles carrosseries, jolies filles et musique à donf'. Tous s'efforcent cependant d'offrir un maximum de pièces détachées à grand renfort de licences afin de customiser sa voiture des enjoliveurs aux stickers et de concevoir un modèle unique, reflet de sa personnalité. Si toutes les modifications et l'entretien d'un bolide sont très onéreux, l'argent ne suffit pourtant pas à intégrer cette communauté très fermée. Il faudra gagner le respect en prouvant sa valeur à force de défis sur routes ouvertes ou circuits fermés. Éléments qui font désormais partie intégrante du gameplay dans la plupart des jeux à venir et qui se prêtent au jeu en ligne ne serait-ce que pour présenter sa création au reste du monde. La musique et les jolies filles sont également des éléments indissociables de la tuning attitude, carte que joue à fond *Street Racing Syndicate* de Namco en louant les services de modèles que l'on a plutôt l'habitude de retrouver sur la couverture des magazines de tuning.

Fil

POUR MIDNIGHT CLUB III, ROCKSTAR S'ASSOCIE À DUB, MAGAZINE AMÉRICAIN QUI S'INTÉRESSE AUX VOITURES CUSTOMISÉES DES STARS.

FOR EYES ONLY

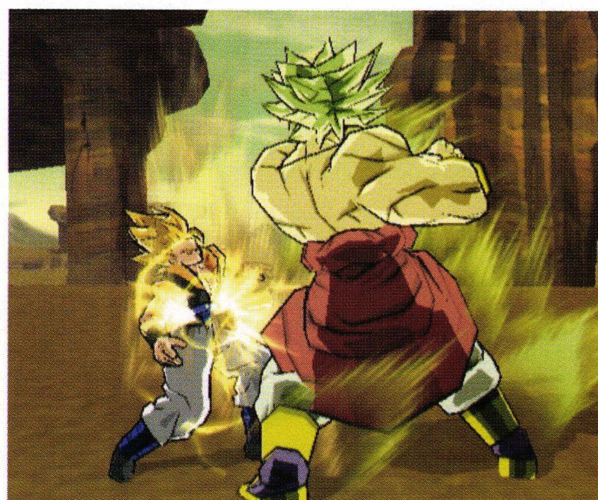
Une petite sélection de photos de jeux à venir dont nous vous parlons pour la première fois, pour lesquels nous avons de nouvelles informations ou tout simplement que nous attendons avec impatience, comme le surprenant *Dragon Ball Z Budokai 3*.

#Fil



DBZ BUDOKAI 3

Même si on vous en parle déjà dans le booklet, nous n'avons pu résister à la tentation de vous proposer de nouveaux visuels du prochain *DBZ* sur PS2 mettant Goku aux prises avec Broly et Cooler.



RIEN QUE POUR LE **PLAISIR** DES YEUX



MERCENARIES

Mercenaries a confirmé à l'E3 son fort potentiel sur PS2 et Xbox. L'argent acquis lors des missions servira à commander des frappes aériennes ou des parachutages de véhicules... à moins de préférer en subtiliser, avec style, à vos ennemis.



SNOWBLIND

Réalisme et sensations fortes pour ce FPS militaire futuriste développé par Crystal Dynamics sur PS2 et Xbox. L'utilisation de biomods, à la manière d'un *Deus Ex 2*, permettra d'upgrader les super pouvoirs de son soldat.

•Un jeu inédit des créateurs de Advance Wars•



www.nintendo.fr

À VOS ORDRES MON SEIGNEUR !

Lancez-vous dans la saga Fire Emblem et découvrez une combinaison unique de stratégie, de RPG et d'aventure épique. 3 campagnes, plus de 70 missions, 40 personnages à commander, et un mode 4 joueurs vous attendent.
Vous êtes le tacticien chargé de mener au combat les chevaliers, les mercenaires, les archers, les magiciens ralliés à la lutte contre l'ordre Black Fang et ses dragons.
Chacun de vos guerriers est unique : vous devez faire les bons choix tactiques, leur donner les meilleures armes, et augmenter leur expérience pour assurer leur survie jusqu'au bout.
En route, vos hommes vous réclament.

FIRE EMBLEM

Exclusivement sur Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP



■ La conférence Nintendo a été sans aucun doute la plus riche en émotions avec la présentation du prochain Zelda sur GameCube et de la DS. Côté Sony, la PSP a été la grande vedette. Quant à la conférence Microsoft, elle s'est avérée finalement assez pauvre malgré l'annonce de la sortie d'*Halo 2* le 9 novembre prochain.

E3 2004

Bonne cuvée 2004

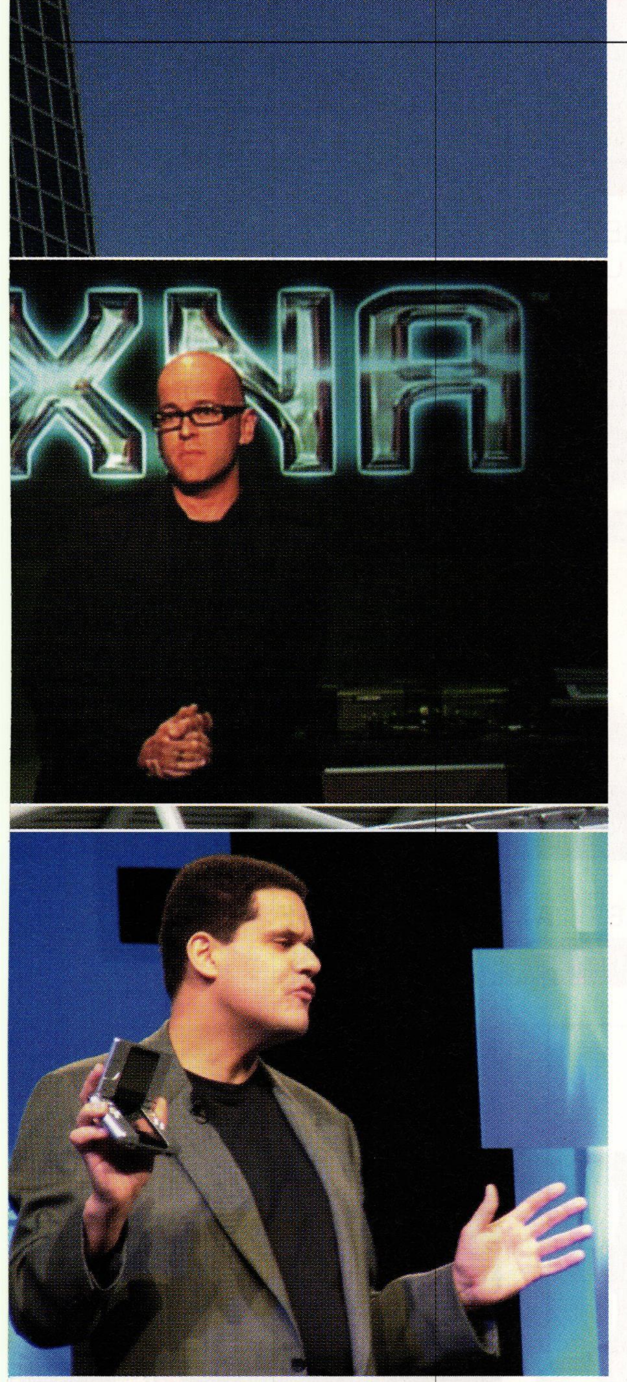
EN L'ESPACE DE QUATRE JOURS, LE CONVENTION CENTER DE LOS ANGELES S'EST TRANSFORMÉ EN MECQUE DU JEU VIDÉO.

Grande affluence cette année à Los Angeles pour les 10 ans de L'Electronic Entertainment Expo (E3), le plus grand salon de jeux vidéo réservé aux professionnels. Organisée par l'Entertainment Software Association (ESA), l'édition 2004 a réussi à attirer plus de 400 exposants sur une surface de près de 50 000 m² et à accueillir plus de 65 000 visiteurs provenant de 87 pays différents. Selon les exposants, sur les 5 000 produits présentés cette année, 1 000 d'entre eux étaient dévoilés pour la toute première fois sur le salon. Une tendance qui ne se reflète pas forcément sur les jeux console, beaucoup d'éditeurs (Ubisoft, Electronic Arts et Activision pour ne citer qu'eux) ayant révélé leurs produits à la presse quelques semaines plus tôt. Vous trouverez dans les actus de ce numéro une sélection des meilleurs jeux de l'E3 et un aperçu plus exhaustif dans notre supplément gratuit. Sans oublier la Nintendo DS et la Sony PSP qui ont constitué l'événement du salon, donnant lieu à d'énormes files d'attente quelques minutes à peine après l'ouverture des portes.

VIVEMENT L'ANNÉE PROCHAINE

Mais cela n'est rien comparé à ce qui nous attend l'année prochaine. La Nintendo DS et la Sony PSP alors sur le marché, on peut en effet s'attendre à une déferlante de produits sur ces deux supports à l'E3 2005. Mais c'est bel et bien vers les consoles de la nouvelle génération, qui devraient être dévoilées pour l'occasion par Sony, Nintendo et Microsoft, que devraient se porter tous les regards. Le rendez-vous est donc pris l'année prochaine à Los Angeles du 18 au 20 mai pour une édition 2005 de folie.

#Fil







PALMARÈS

Les vainqueurs sont...

Pour la huitième année consécutive, des représentants de 35 magazines (les magazines officiels américains *Xbox* et *PS2*, mais aussi *Newsweek*, *Los Angeles Times*...) et de sites Internet américains (GameSpot, IGN...) ont attribué les Games Critics Awards récompensant les meilleurs jeux de l'E3 par catégorie. Deux titres tirent leur épingle du jeu cette année avec 3 prix chacun : *Halo 2* et *Splinter Cell 3*. Côté consoles, la PSP semble avoir pris un avantage auprès des Américains face à la DS de Nintendo avec 2 récompenses. Les grands absents sont *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* et *Final Fantasy XII*, malgré tout nominés. Voici la liste complète des vainqueurs :

Grand prix du salon
Sony PSP (Sony)

Grand prix de l'originalité
Donkey Kong Jungle Beat (Nintendo/NGC)

Mention spéciale pour les graphismes
Splinter Cell 3 (Ubisoft/PC)

Meilleur jeu PC
Splinter Cell 3 (Ubisoft/PC)

Meilleur jeu console
Halo 2 (Microsoft/Xbox)

Meilleur périphérique/hardware
Sony PSP (Sony)

Meilleur jeu d'action
Halo 2 (Microsoft/Xbox)

Meilleur jeu d'action/aventure
Splinter Cell 3 (Ubisoft/PC)

Meilleur jeu de combat
Def Jam: Fight for New York
(EA Games/PS2, Xbox et NGC)

Meilleur jeu de rôle
Jade Empire (Microsoft/Xbox)

Meilleur jeu de course
Burnout 3 (EA Games/PS2 et Xbox)

Meilleur jeu de simulation
Sims 2 (EA Games/PC)

Meilleur jeu de sport
Madden NFL 2005
(EA Sports/PS2, Xbox et NGC)

Meilleur jeu de stratégie
Le Seigneur des Anneaux - Bataille pour la Terre du Milieu (EA Games/PC)

Meilleur puzzle-game
Donkey Kong Jungle Beat (Nintendo/NGC)

Meilleur jeu online multijoueur
Halo 2 (Microsoft/Xbox)

MULTI PLATE-FORME

On the road again

COLIN MCRAE 2005 AMBITIEUSE, LA NOUVELLE MOUTURE DE *COLIN MCRAE* VISE LA PLUS HAUTE MARCHE DU PODIUM.

La cinquième mouture du jeu de rallye signé Codemasters revient sous le signe de l'exhaustivité. En effet, tout a été revu à la hausse. Ainsi, le mode Carrière vous fera débuter en bas de l'échelle, dans les ligues les plus pourraves, pour finalement arriver au sommet de votre art après avoir enduré la bagatelle d'environ 300 épreuves, rien que ça ! Et enfin, cette année, le multijoueur va réchauffer les chaumières, puisque le jeu en ligne sera prévu sur PS2 et Xbox. Ainsi, ce seront 8 joueurs qui pourront se tirer la bourre sur les 23 courses annoncées. Concernant les changements d'ordre technique, ils pourraient bien creuser l'écart avec la concurrence. On annonce un moteur plus puissant, dans lequel les collisions devraient atteindre un réalisme jamais vu. Un accident contre un arbre et celui-ci tremblera et laissera tomber quelques feuilles. Les déformations atteignent en outre un nouveau degré de détail, et même les rayures seront visibles (la peinture s'en va !). Verdict cet automne.
Sortie : Automne 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

LE RÉALISATEUR DE HOUSE OF THE DEAD ET ALONE IN THE DARK ADAPTERA AU CINÉMA LES JEUX BLOODRAYNE ET FAR CRY.

CATWOMAN

Sur un toit brûlant

L'ENNEMIE DE BATMAN A DROIT À SON FILM. ET BIEN ÉVIDEMMENT À SON ADAPTATION SUR CONSOLES.

Quand l'équipe qui se charge des *Harry Potter* craque pour la très sexy Halle Berry, on peut s'attendre à ce qu'il y ait des étincelles. *Catwoman* est un jeu d'action vous mettant dans la combinaison de cuir moulante de la jeune femme aux pouvoirs de félin. La belle pourra voltiger de toit en toit, courir sur les murs, éviter les balles, fouetter qui bon lui semblera (hummmm...) et, grâce au sixième sens de la chatte (soupir), humera le danger quand il se présentera. À l'écran, cela se traduit par une réalisation fidèle à son modèle cinématographique (prévu en salle pour le 8 septembre 2004), sombre et raffiné. On ne devrait pas être dépaysé sur le plan de l'action. Reste à prendre tout ceci en main. Et on en a fichtrement envie (bravo la finesse...).
Sortie : 5 août 2004
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube et Game Boy Advance



FLATOUT

Ça tombe à pic

FlatOut est une ode à l'interactivité automobile. Il sera question de voitures que l'on esquinte joyeusement, de décors qui se plient aux lois de la physique (barrières qui volent, murs qui explosent...) et de pilotes qui passent à travers le pare-brise. Rien n'est laissé au hasard dans cette simu digne héritière de *Destruction Derby*. 16 voitures et 45 circuits attendent les plus fous du volant.
Sortie : Automne 2004
Machines : PlayStation 2 et Xbox

GENRE : FIRST PERSON SHOOTER
DATE DE SORTIE : FIN 2004
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE






ÉDITEUR : EA GAMES / DÉVELOPPEUR : EA LOS ANGELES

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

AGENT RENÉGAT EN LIBERTÉ

ON ATTENDAIT LA SUITE DU MYTHIQUE JEU DE RARE SUR N64. C'EST FINALEMENT UN FPS INÉDIT, EXPLOITANT DE MANIÈRE ORIGINALE LA LICENCE JAMES BOND, QUI NOUS A SURPRIS.

Avec *Rogue Agent*, EA délaisse le personnage de James Bond pour ses ennemis et une autre face de l'univers de Ian Fleming. Vous incarnez donc un ex-agent 00 viré pour son comportement violent. Engagé par Goldfinger dans la lutte qui l'oppose au Dr No, vous perdez un œil remplacé par une prothèse en or (d'où le titre du jeu) améliorant votre acuité visuelle.

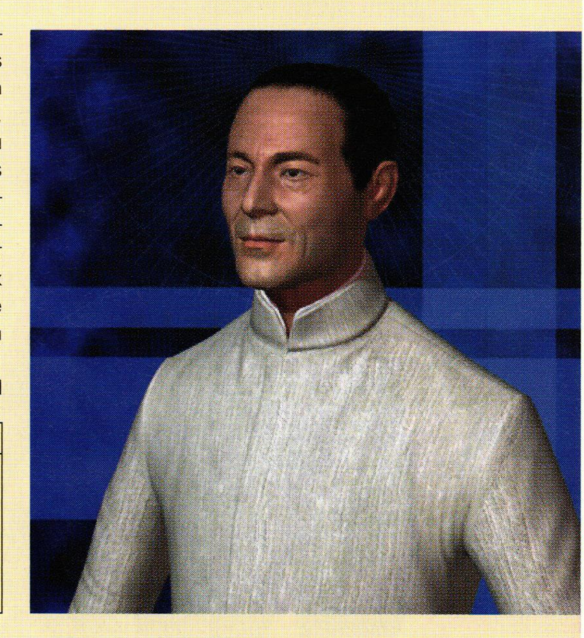
PERMIS DE TUER

Coupé du giron du MI6, vous agissez à votre guise. Le caractère de notre anti-héros se reflète ainsi dans sa façon de combattre. Il pourra se munir d'une arme dans chaque main et faire feu (avec les touches L et R). Aussi redoutable armé qu'à mains nues, il n'hésitera pas à se servir d'un ennemi comme bouclier humain avant de le jeter sur d'autres adversaires, contre des barils explosifs ou dans le vide... Contrairement aux précédents jeux *James Bond*, l'infiltration n'est plus votre préoccupation première. Il faudra exploiter au maximum les différents éléments du décor comme couverture afin de progresser. Mais attention car beaucoup d'entre eux sont destructibles et pourraient s'avérer encore plus dangereux. Un nouveau système d'I.A., EVIL (Emotion, Visceral, Intelligence, Learn), devrait assurer un bon niveau de difficulté. À force de mettre la pression sur les ennemis, ils deviendront de plus en plus agressifs. Mais le mode solo n'est pas la seule préoccupation d'EA qui mise sur le mode multijoueur en écran splitté mais surtout online sur Xbox et PS2. On pourra aussi s'attendre à une mise en scène bien spectaculaire, comme EA en a le secret. Chouette.

Fil

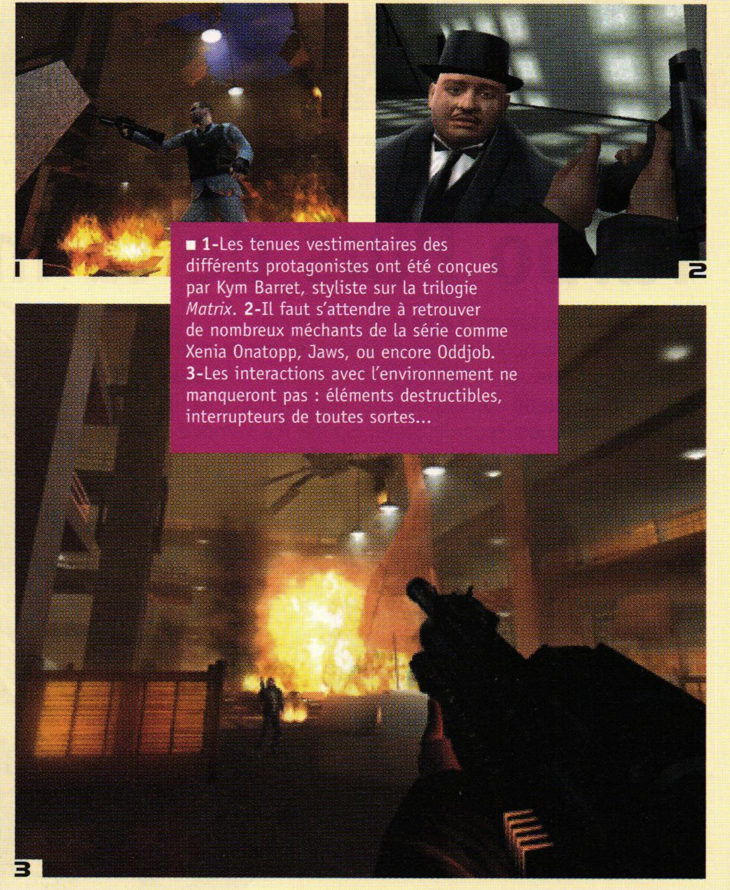
NOS IMPRESSIONS

Dans sa version présentée à l'E3, *GoldenEye: Rogue Agent* s'annonce déjà très prometteur, même s'il manque encore parfois de fluidité. On y retrouve cependant le même soin et souci du détail que dans les autres produits EA de la gamme Bond. On n'aura hélas pas pu en savoir plus sur les possibilités du GoldenEye.





■ 1-Les ennemis iront même jusqu'à utiliser, eux aussi, des subalternes comme boucliers humains ! 2-Les repères des vilains sont fidèlement reproduits et leur créateur Sir Ken Adams en a conçu de tout nouveaux pour le jeu. 3-L'équipe de développement regroupe d'anciens talents de Bungie, Konami mais également d'Ubisoft.



■ 1-Les tenues vestimentaires des différents protagonistes ont été conçues par Kym Barret, styliste sur la trilogie *Matrix*. 2-Il faut s'attendre à retrouver de nombreux méchants de la série comme Xenia Onatopp, Jaws, ou encore Oddjob. 3-Les interactions avec l'environnement ne manqueront pas : éléments destructibles, interrupteurs de toutes sortes...

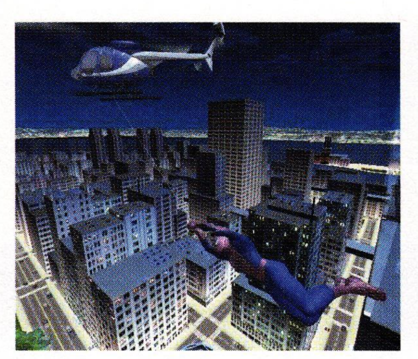


Spidey se la joue *GTA*

SPIDER-MAN 2 ADAPTÉ DU FILM DE SAM RAIMI, *SPIDER-MAN 2* NOUS A VRAIMENT BIEN BLUFFÉS PAR SA LIBERTÉ D'ACTION.

Deux éléments caractérisent cette nouvelle prestation de Spider-Man sur console : la liberté d'action mais également son intensité. À quelques exceptions près, le joueur n'est pas obligé de suivre bêtement le scénario. À la manière de *GTA*, il peut prendre son temps pour explorer un Manhattan plein de vie (circulation, hélicoptère, passants...) et prêter main-forte à ses habitants. De nombreuses missions annexes l'attendent ainsi, certaines lui permettant même d'améliorer ses capacités. Le jeu a également été conçu de façon à maintenir un rythme soutenu. La consultation de la carte, indispensable afin de visualiser tous les objectifs et la centaine d'épreuves et mini-jeux répartis dans un Manhattan à l'échelle 1/2, se fait sans aucun temps mort. Idem pour l'entrée dans un bâtiment. Cette volonté se retrouve également dans les combats qui encouragent les combos. Le panel de coups de notre super héros en collant est d'ailleurs bien plus large désormais. Il sera même possible de suspendre un ennemi à un lampadaire avec sa toile. Les fans apprécieront !

Sortie : 9 juillet 2004
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube et Game Boy Advance





CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

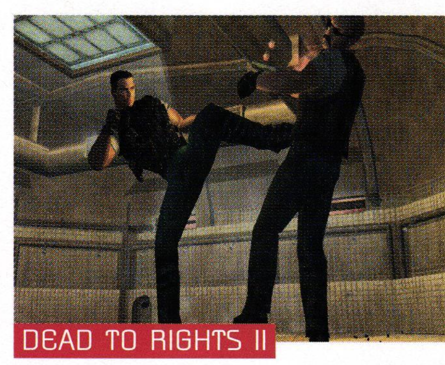
Turbo Plus de la mort

Roi du crossover féroce, Capcom nous montre une nouvelle fois qu'il a les crocs. Preuve en est ce pot-pourri de quelques-unes de ses plus célèbres franchises. *CFE* étant un jeu de combat hybride, vous retrouverez divers personnages issus de *Street Fighter II* à *Vampire Hunter* en passant par *Warzard*. L'originalité du titre ne tient pas simplement à ce casting et prend vraiment en compte le gameplay bien distinct de chacun. À noter qu'il sera jouable en ligne sur Xbox.

Sortie : Fin 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox







DEAD TO RIGHTS II

Keep the road jack

Jack Slate et son toutou adoré Shadow sont en route pour de nouvelles aventures ! Cet hommage au cinéma de Hong-Kong va remplir à merveille son rôle de défouloir avec du gunfight, du kung-fu et 23 manières de désarmer un ennemi ! L'interactivité avec le clébard a elle aussi été revue. Namco a procédé à une vraie amélioration graphique, ce qui n'est pas pour nous déplaire. On a hâte de se prendre pour Jason Statham !

Sortie : Automne 2004 • **Machines :** PS2 et Xbox

Pour 29 euros 99 par mois cet homme est transformé : il bénéficie d'un accès Internet de 2 mégas, du téléphone gratuit en France métropolitaine et de la télévision numérique.

Maintenant tous les nouveaux abonnés à Free Haut Débit bénéficient de la Freebox et de ses avantages :

- ✓ un accès Internet très Haut Débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ le téléphone gratuit en France métropolitaine
- ✓ et, selon la ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.



Inscrivez-vous sur www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.



■ 1-Extrait ici d'une cinématique, ce geste deviendra possible par la suite, à la manière d'un pirate. 2-Décapiter une créature ennemie peut se faire avec une lame ou deux qui s'entrechoquent.

PRINCE OF PERSIA 2

NUL N'ÉCHAPP

APRÈS AVOIR FAIT FORTE IMPRESSION À L'E3, IL NOUS TARDAIT DE REVOIR CE JEU, PARMI LES PLUS ATTENDUS DU SALON. C'EST CHOSE FAITE ET ON Y A MÊME JOUÉ !

SON NOUVEAU TERRAIN DE JEU : UNE ÎLE MAUDITE

Annoncée pour la fin de l'année 2004, la suite de *Prince of Persia : Les Sables du Temps* est en préparation depuis quelques lunes chez Ubisoft Montréal. On ne connaît pas encore le taux d'implication de Jordan Mechner dans ce nouvel opus. Le papa de la saga s'était en effet énormément engagé dans la réalisation de ce *Prince of Persia* en 3D, afin que sa vision lyrique du monde oriental soit respectée. La trame de *PoP2* ne nous a toujours pas été dévoilée en détail. Quelques indices cependant ont filtré...

L'ART ET LA MANIÈRE

On ne manipule pas impunément les Sables du Temps. Le jeune prince l'a appris à ses dépens, en payant un lourd tribut pour vaincre la malédiction qui s'était abattue sur le palais de son père. Ce dernier, transformé en créature des sables, a péri sous la lame du fils. Livré à lui-même, avec la solitude comme meilleur compagnon, le prince va être contraint de quitter tout ce pour quoi il s'est battu. Nous le retrouvons sur un navire, se dirigeant vers une île maudite. Bousculer l'espace temporel implique des changements. Le Prince, aveuglé par sa soif de vengeance, a perturbé le cours du temps. Une attitude qui n'a pas manqué d'énerver un certain Dahaka, l'incarnation du destin avec un grand D. La dette va

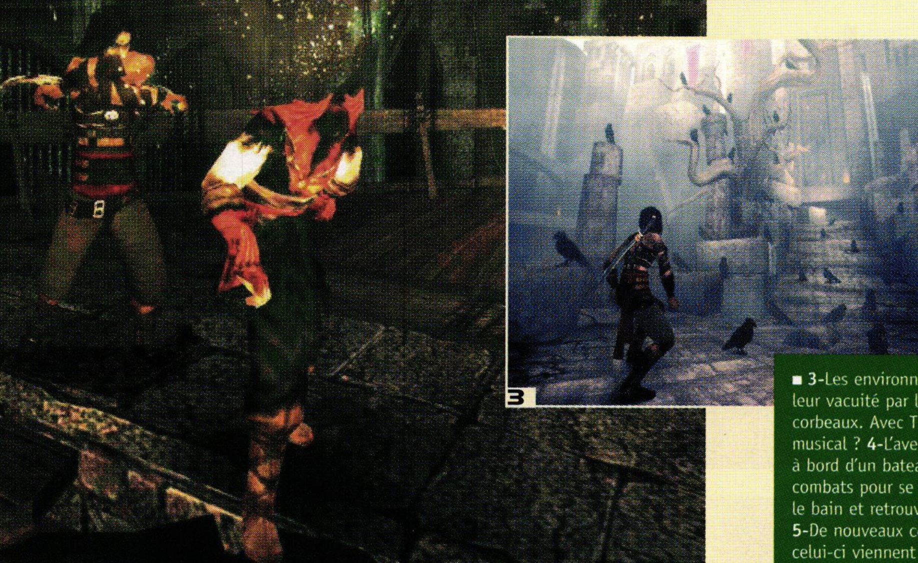


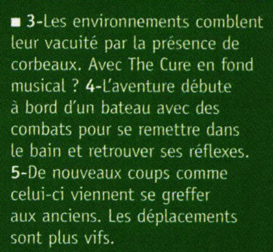


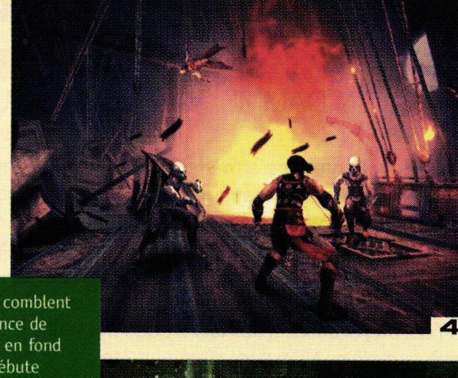




ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL







■ 3-Les environnements comblent leur vacuité par la présence de corbeaux. Avec The Cure en fond musical ? 4-L'aventure débute à bord d'un bateau avec des combats pour se remettre dans le bain et retrouver ses réflexes. 5-De nouveaux coups comme celui-ci viennent se greffer aux anciens. Les déplacements sont plus vifs.

E À SON DESTIN

être lourde, puisque c'est sa vie que le Prince se voit contraint de donner. Et c'est là que l'on intervient pour l'aider une nouvelle fois à contrer sa sombre destinée. Il faut dire que nous aussi nous avons contribué à cet état de fait à force d'user et abuser de la dague du temps.

SANS PITIÉ

Le petit problème avec Dahaka, c'est qu'il est invincible. Il va donc falloir trouver une combine pour retourner dans le temps et empêcher Dahaka de tuer le Prince. L'épopée débute à bord d'un navire. L'apparence physique du Prince s'est modifiée. On remarque tout de suite les marques sur son visage, moins juvénile, sur lequel s'est installée une petite barbe négligée à la George Michael, et les tatouages qui ornent ses bras. Le bleu des yeux, électrique, affiche une certaine mélancolie. Quelles épreuves a-t-il donc subies ? Ses mouvements sont encore plus vifs, son corps se positionnant en face de chaque ennemi, l'un après l'autre. Il peut désormais se saisir de 2 sabres pour trancher les têtes, enfoncer sa lame dans une colonne vertébrale, ou encore attraper un adversaire et le lancer au loin. Le tout étant exécuté avec moult effets aériens comme dans le précédent opus. Il peut aussi parer une attaque, action observée lors d'un combat contre un boss. Il suffit de se saisir du paddle pour vite retrouver ses repères. Le Prince est désormais passé maître dans l'art du combat. Ralentir l'action ou faire un petit tour en arrière est toujours possible, mais collecter les sables du temps devrait se faire différemment, sans la dague. Quant aux graphismes, ils sont toujours aussi raffinés. Le lieu principal n'est plus un palais, mais une île maudite qui abrite les Sables du Temps. Ruines, poussières, tentures figurent toujours en bonne position dans le décor auquel viennent s'ajouter des éléments plus vivants comme des corbeaux. Le gris, l'ocre et le noir dominent, des teintes aussi sombres que le destin du Prince.

Karine

NOS IMPRESSIONS

Dès le début on retrouve ses marques. Les gestes du Prince ont gagné en vélocité, de nouveaux coups s'ajoutant aux anciens. L'action est toujours aussi fluide, la capacité du moteur de jeu emprunté à *BGE* ayant été augmentée de 25 %. Seul menu problème non résolu pour l'instant : le positionnement des caméras parfois gênant.



■ On ne sait pas encore de quelle manière seront récoltés les Sables du Temps, la dague ayant disparu.

Une aventure plus corsée

L'intrusion de boss se sentira dans cet opus. Plus nombreux et plus belliqueux, le Prince devra adapter ses techniques de combat. Il ne faudra pas hésiter à exploiter son environnement, le Prince pouvant désormais enchaîner acrobaties contre les murs et attaques avec une fluidité saisissante. En clair, il va falloir être encore plus attentif au décor pour trouver l'échappatoire.



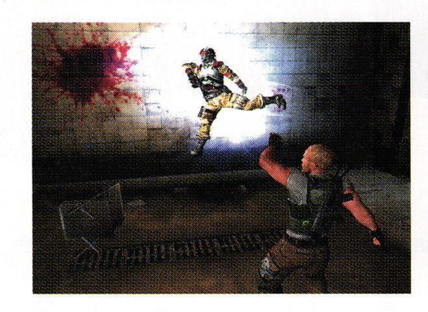
Physically and mentally

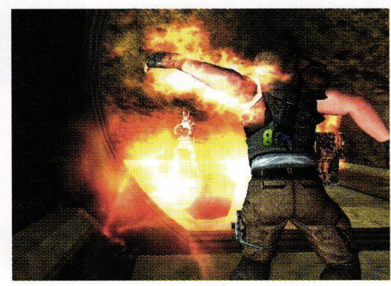


PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY COMME DIRAIT J.-C. VAN DAMME, VA FALLOIR « USE YOUR HEAD » LÀ !

Avant d'affronter une armée de super soldats terroristes, mieux vaut vérifier l'étendue de ses super pouvoirs. Alors voyons, télékinésie ça j'ai, brûler les objets c'est bon, lire dans les pensées ça roule, la vue rayon X je l'ai aussi, absorber l'énergie mentale d'un mec je peux aussi et enfin la vue « aura » pour voir des choses invisibles à l'œil nu j'ai aussi. Il semblerait que ma petite liste soit complète. Mon nom n'est pas James Bond, mais Nick Scryer, agent top secret au service de la nation américaine. Ma mission est capitale, attention les mecs y a du sang US qui coule dans mes veines, puisque je dois sauver le monde d'une terrible organisation baptisée le Mouvement. Le hic, c'est que pour infiltrer the Mouv' ma mémoire a dû être effacée. Shit, mais c'est pas grave parce que je suis super entraîné et que mes pouvoirs me reviendront bien vite, no doubt about that pal ! Mes compatriotes américains pourront découvrir mes aventures dès la mi-juin. La France attendra un peu, si j'arrive à retrouver la mémoire, god damnit !

Sortie : 17 septembre 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox





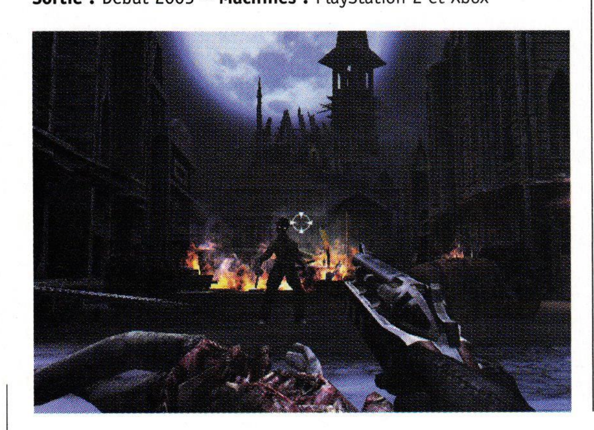
LA CHANSON « STILL WAITING » DU GROUPE AMÉRICAIN SUM 41 SERVIRA DE MUSIQUE D'INTRO AU JEU « OBSCURE ».

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Le FPS qui venait de l'Ouest

Vous aimez l'ambiance nocturne de *Buffy*? Vous trippez sur l'atmosphère poussiéreuse des vieux westerns ? Parfait, alors vous devriez être dans la ligne de mire de *Darkwatch: Curse of the West* ! Dans ce FPS à l'ambiance atypique, vous incarnerez Jericho Cross, pourfendeur de créatures aux dents longues. On attend un cocktail raffiné fait d'action nerveuse, de poursuites à cheval épiques et de blastage onirique. De là à dire que *Darkwatch* révolutionnera le genre, hum... joker.

Sortie : Début 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox



STARCRAFT GHOST







Nova, plus forte que toi

L'HÉROÏNE DU JEU D'ACTION/INFILTRATION BASÉ SUR L'UNIVERS DE *STARCRAFT* VISE LA PERFECTION.

Toujours aussi discrets en ce qui concerne leurs titres, les gars de Blizzard ! Les développeurs, Nihilistic Software, ont affirmé lors de l'E3 avoir opéré une refonte totale de leur titre, ce qui a été fait précédemment ne leur convenant pas. Comme quoi, on ne touche pas impunément à l'univers de *StarCraft* ! Les changements n'étant pas flagrants au premier coup d'œil, on attend plus de détails sur ce jeu d'infiltration futuriste aux graphismes renversants. L'un des titres les plus attendus de cette fin d'année.

Sortie : Fin 2004

Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube

REJOIGNEZ LES TROUPES ALLIÉES

LE DÉBARQUEMENT N'EST QU'UN PREMIER PAS VERS LA VICTOIRE

Plongez au coeur des batailles les plus âpres de la Seconde Guerre Mondiale : le Jour J, l'Operation Market Garden, la bataille des Ardennes...

Mode coopératif inédit : joignez vos forces et combattez à deux sur un même écran

Montrez vos capacités au combat, vous monterez en grade et recevrez tous les honneurs

Un arsenal de plus de 40 armes fidèles à la réalité historique

6 juin 1944 - Jour J. Le débarquement allié sonne le glas de l'occupation allemande. Plus de 17000 paras américains et britanniques seront largués derrière les lignes ennemies à l'asaut des plages normandes. Le combat de ces courageux soldats les mèneront au coeur du territoire de l'Axe, en France, en Belgique et aux Pays-Bas. Vous êtes le soldat Patrick Harper, membre de la 101ème "Airborne". Le cours de l'Histoire est entre vos mains. www.combatelitegame.com

Battle Borne's
COMBAT ★ ELITE
WWII PARATROOPERS















www.acclaim.com



Donjons & dragons

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE APRÈS LES TERRES DU MILIEU, LES ROYAUMES OUBLIÉS.

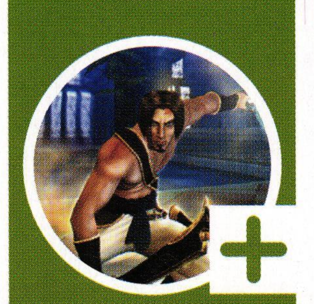
Demon Stone utilise une version améliorée du moteur des *Deux Tours* capable entre autres de gérer plus de personnages à l'écran. Son scénario, écrit en étroite collaboration avec les développeurs par R. A. Salvatore, auteur de nombreux romans sur les *Royaumes Oubliés*, présage un jeu riche en rebondissements. Le joueur suit la quête de trois aventuriers, contrôlant l'un d'eux tandis que les autres suivent en agissant au mieux. Il peut passer à tout moment de l'un à l'autre afin d'exploiter les spécificités de chacun. Illius, seul sorcier dans une famille de guerriers, excelle dans les attaques à distance. Zhai, une voleuse née de l'union d'une Draw (Elfe Noire) et d'un Elfe Sylvain, se fond dans l'ombre pour abattre ses ennemis par surprise. Enfin, Rannek, le guerrier, voue une haine farouche aux Trolls responsables de l'extermination de son village et constitue la force de frappe de l'équipe. Signalons enfin que les acteurs Michael Clarke Duncan (Le Caïd de *Daredevil*) et Patrick Stewart (le Professeur Xavier dans *X-Men 1* et *2*) prêteront leur voix dans le jeu.
Sortie : Fin septembre 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

RED NINJA: END OF HONOR

Vengeance sanglante

Se rapprochant de *Tenchu* par son univers Japon médiéval, *Red Ninja* emprunte toutefois quelques heureuses voies de traverse. En incarnant Kurenai, vous n'optez pas pour de l'infiltration pacifique. Au contraire, l'accent est mis sur la vengeance de la belle qui maîtrise à merveille l'art du Tetsugen, un fil aussi tranchant qu'une lame de rasoir. Bien que stylisée, l'action se veut sans concession avec des attaques d'une rare violence, ainsi que des techniques de dissimulation osée. Alléchant...
Sortie : Automne 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

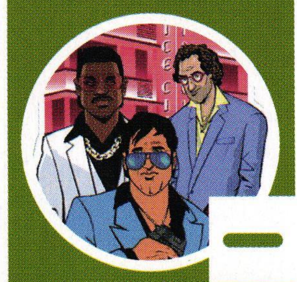




+

Ubi au top

Avec près de 508,4 millions d'euros de chiffre d'affaires, Ubisoft boucle son année fiscale en fanfare grâce à *Prince of Persia*.



–

C'est pas moi, c'est *GTA* !

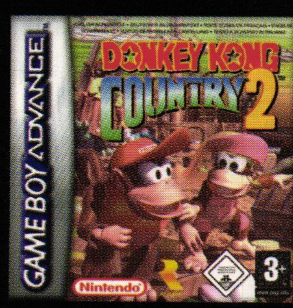
Pour avoir lancé une fausse alerte à la bombe, un Américain invoqua pour sa défense une mission de *GTA*. Le jeu a bon dos...



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Grivois de fait

Les plus vieux connaissent ce loser de Larry. Il est parmi les jeux d'aventure les plus sympas de la grande époque Sierra (quand tous leurs softs finissaient par « Quest »). Larry vient partager son humour graveleux avec nous, les consoleux. Cet épisode s'affichera en 3D colorée et gamine, comme pour mieux atténuer les propos sexuels. La drague et les jeux débiles à caractère scabreux sont l'essentiel de la vie du petit chauve que nous manierons avec joie. En tout cas, on l'attend.
Sortie : Octobre 2004 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox



www.nintendo.fr

SOYEZ SAUVAGE !

Répondez à l'appel de la jungle : Donkey Kong a été kinappé par le démoniaque Kaptain K. Rool et c'est à vous de le délivrer ! Contrôlez alternativement Diddy et Dixie du clan Kong pour contrer les affreux Kremlings. Lancez-vous dans la jungle mais attention, vous partez pour plus de 38 niveaux de folie, des bonnus cachés, tout ça avec une jouabilité exemplaire.
Bref, un jeu de plate-forme de légende.
Gare au Gorille !

DONKEY KONG COUNTRY 2
Exclusivement sur Game Boy Advance.



GENRE : BASTON
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 2004
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA BIG

■ 1-Les combattants usent et abusent de techniques bien fourbes. Là, le public s'en mêle. Pas cool ! 2-Un coup de savate que n'aurait pas renié Bruce « Petit Dragon » Lee. Jeet Kune Do powa ! 3-... et ici, on fait appel à la puissance intrinsèquement létale d'une bonne bouteille de sky. On the rocks !

DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK

GET THAT FUNKY SHIT

HARGNEUX, VIOLENTS, NOMBREUX, FLIPPANTS, ILS REPRÉSENTENT LA CRÈME DES CHAMPIONS DE LA BASSESSE. CE SONT LES GHETTOS SUPERSTARS DU HIP-HOP U.S. !



3

« Seigneurs dans *Vendetta*, ils ont déversé leur flow à coups de lyrics explicites et de beats tonitruants.
Ces saigneurs et ennemis d'état reviennent user de leurs techniques illicites style coups de tête de truands.
Être le best of the best et avoir la cote dans une suite tout aussi cool est le pari de ces rappeurs. From East Coast to West Coast, old school ou new school, ces... Keem, arrête ton pera, mec, tu fais peur ! »
Ouais ok, c'est bon, on reprend normalement. Comme dit plus haut, les fous furieux de *Def Jam* sont de retour. Le casting s'est pour l'occasion étoffé afin de nous présenter des artistes aussi divers que Busta Rhymes, Ludacris, Method Man, Redman, Sean Paul, Slick Rick ou Snoop Dogg. Du côté de la gent féminine, on retrouvera, entre autres, Carmen Electra et Lil' Kim. Bref, du bien beau monde pour qui apprécie la culture hip-hop (et les babes qui vont avec). Concernant la réalisation technique, on aura une nouvelle fois affaire à la collaboration du département Big d'EA Canada et du studio japonais AKI. Traduction : le jeu bénéficiera d'un rendu visuel très convenable pour les trois supports. C'est beau l'osmose. Quant au déroulement du jeu, les développeurs ont prévu d'intégrer un système de combat avancé, basé sur l'interaction accrue avec les décors, l'utilisation abusive d'armes et la combinaison parfaite entre différents styles d'arts martiaux. La surenchère et la grandiloquence semblent donc de mise. Comme toujours avec EA Big me direz-vous. C'est aussi sur ce postulat que l'on peut espérer un futur jeu fun, beau, accrocheur, compatible online et mortellement original. Mais comme dirait l'une de mes « très bonnes » amies : « Maintenant, on ne sait jamais... »

Keem

■ *Def Jam FFNY* sent bon l'inspiration de *Fight Club*. De ses lieux à la violence de ses attaques portées.

NOS IMPRESSIONS

Le studio prodige d'EA continue sur sa lancée des jeux hors normes, à la réalisation irréprochable et au capital ludique exponentiel. Sa simplicité d'accès (button smashing de rigueur) offre néanmoins une vaste panoplie de coups. Si bien qu'il risque fort de cartonner auprès de tout gangsta qui se respecte. Funky, funk it up !

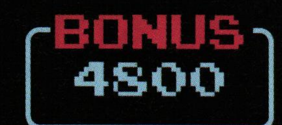


4 5

■ 4-Comme dans *Bloodsport*, tous les coups sont permis. Attention, un bras (cassé) ne les rend pas (les coups)... 5-Clés de bras, coups de pied ou de grâce, les techniques de combat sont variées. À en perdre la tête !

000000

HIGH SCORE
007650



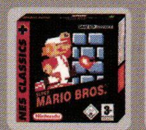




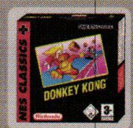
GAME BOY ADVANCE SP™

NES CLASSICS: LE FUN EN VERSION ORIGINALE.
COLLECTIONNEZ HUIT JEUX MYTHIQUES ET L'EDITION LIMITEE GAME BOY ADVANCE SP NES CLASSICS.





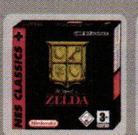


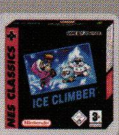












WWW.NINTENDO.FR



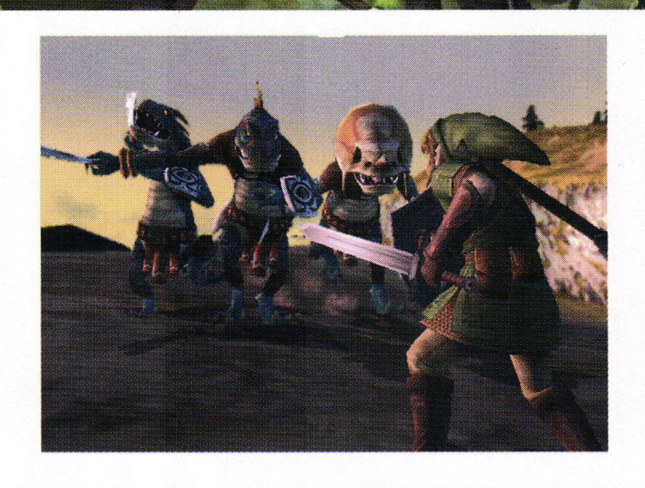
GAMECUBE

Link est de retour !

THE LEGEND OF ZELDA RETENEZ VOTRE SOUFFLE, VOUS ALLEZ ÊTRE CONQUIS PAR LE NOUVEAU *ZELDA* SUR GAMECUBE !

Qui mieux que le producteur de ce nouveau *Zelda*, Eiji Aonuma, pour nous en parler ? L'homme a pris la série en main depuis *Ocarina of Time* sur N64, pour ne plus la lâcher (c'est également lui le producteur de *The Wind Waker*), et travaille aujourd'hui sur 3 *Zelda* différents. Après nous avoir dévoilé une vidéo plus longue que celle présentée lors de la conférence de presse de l'E3, Aonuma san nous explique l'orientation de ce nouveau *Zelda* qui ressemble fort à la démo technique dévoilée au dernier Spaceworld : « Même si le scénario est loin d'être finalisé, nous avons voulu mettre en scène un Link plus adulte. Dans *Ocarina of Time*, on peut être témoin de son passage de l'enfance à l'adolescence. Cette fois, la partie débutera avec un Link adolescent. » Le système de combat rappelle étrangement celui de *The Wind Waker*. « Nous avons amélioré l'I.A. des adversaires. » Pour la petite histoire, la routine gérant le comportement des ennemis dans *The Wind Waker*, qui servira de base à celle de ce nouveau *Zelda*, était déjà une amélioration de celle d'*Ocarina of Time*.

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube

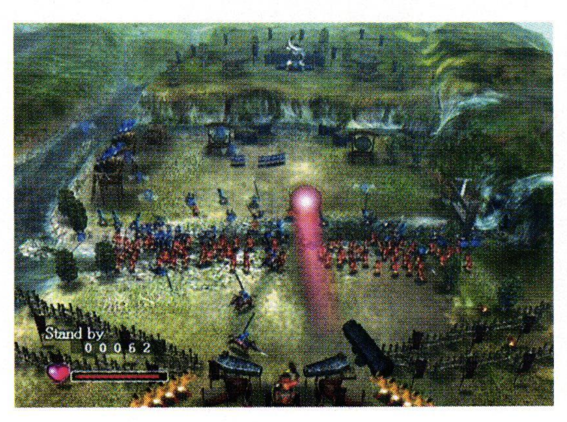


ODAMA

Une boule de flipper !

Odama, littéralement la grosse boule, est un flipper pas comme les autres, il s'apparente plus à un tactics/pinball. Non, je n'ai pas pris de champignons, il y a de la stratégie dans ce jeu ! Vous devrez envoyer la boule dans des endroits précis et aider vos troupes à prendre d'assaut les territoires ennemis. Vous pourrez décimer les troupes adverses ou vos troupes en cas de fausse manœuvre ! Il va donc falloir éviter de la jouer bourrin et préférer finesse et précision. Enfin un peu d'originalité !

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube



Happy birthday !

CLASSIC NES EDITION SUR L'EXEMPLE DU JAPON ET DES ÉTATS-UNIS, L'EUROPE FÊTE LES 20 ANS DE LA FAMICOM.

Pour fêter les 20 ans de sa Famicom (version japonaise de la NES), Nintendo commercialisera dès le 9 juillet un modèle de GBA SP aux couleurs de la NES. Ce « Classic NES Edition » sera disponible en édition limitée au prix habituel de 129 €. Sa sortie s'accompagnera d'une gamme GBA de 8 jeux qui ont marqué l'histoire de la première console de Nintendo et considérés désormais comme des classiques : *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Excitebike*, *The Legend of Zelda*, *Pac-Man*, *Xevious* et *Bomberman*. Présentés dans leur version originale, ils seront vendus au prix de 19,90 € chacun.

Sortie : 9 juillet 2004
Machine : GameCube



NINTENDO VIENT DE LANCER OFFICIELLEMENT LE GAME BOY ADVANCE SUR LE MARCHÉ CHINOIS. IL ÉTAIT TEMPS !



On Samus mieux à 4

METROID PRIME 2: ECHOES APRÈS DES DÉBUTS ÉCLATANTS SUR NGC, NOTRE CHASSEUSE DE PRIMES REVIENT, AVEC DES AMIES !

Alors que Samus fouillait les restes d'un vaisseau à l'abandon sur la planète Aether, son appareil se retrouve paralysé pour des raisons inconnues et se crashe. Elle découvre alors une scène d'horreur à la surface de cette fameuse planète. Des créatures nées des Ténèbres, les Ing, l'attaquent et s'emparent des pouvoirs de son armure. Lorsqu'elle reprend conscience, elle s'aperçoit qu'Aether est en fait divisée en deux parties, où vivent deux peuples distincts. Les Luminoth vivant dans « Light Aether » et les Ing dans « Dark Aether ». Cependant, Samus découvrira un danger bien plus grand... Hormis cette petite mise en bouche du mode « scénario », la principale nouveauté de cet opus est un mode « battle » qui permet de s'affronter jusqu'à 4 simultanément. À noter qu'en cas de pépin, vous pourrez toujours vous mettre en Morph Ball et déguerpir. Parviendrez-vous à vous débarrasser de vos adversaires à coups de Dark Beam et autres nouveaux pouvoirs ? Réponse cette année pour les Ricains, et un jour en Europe.

Sortie : Fin 2004 • **Machine :** GameCube





NEWS

GBA

Le GBA, c'est fini !

Attention, pour ceux qui seraient frappés d'apoplexie à la seule lecture du titre de cette brève, rassurez-vous, Nintendo a décidé d'arrêter la production du GBA « classique » ! Ce modèle resterait toutefois disponible mais uniquement sur commande.



Les portables font de la résistance

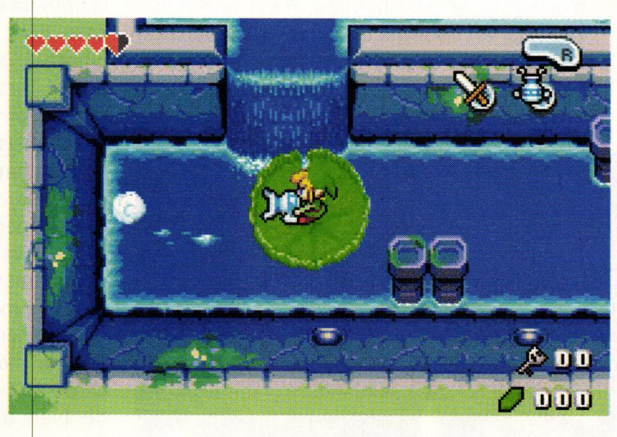
Après des résultats financiers en sévère retrait, Nintendo a tenu à rassurer les analystes en évoquant le futur radieux de sa DS ! En effet, la firme de Kyoto prévoit de commercialiser près de 3,5 millions de DS et 14 millions de GBA SP sur l'exercice fiscal 2004/2005...

THE LEGEND OF ZELDA: MAGICAL HOOD

Chapeau bas pour Link

Link est de retour dans une toute nouvelle aventure. Il devra trouver et rassembler des reliques, les Kinstone. Mais ce n'est pas tout. Notre héros découvrira un chapeau magique qui a le pouvoir de réduire la taille de son porteur. Link sauvera-t-il le peuple des Minish ? Réponse en fin d'année sur GBA.

Sortie : Fin 2004 • **Machine :** Game Boy Advance





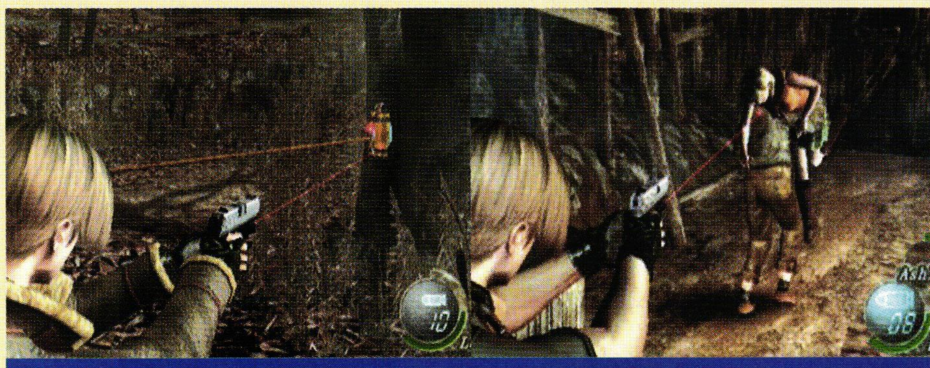
TREASURE DÉVELOPPE SUR GBA LA SUITE DE SON HIT SEGA SATURN, GUARDIAN HEROES, POUR LE 22 SEPTEMBRE AU JAPON.

RESIDENT EVIL 4

ENFIN DU SANG NEUF

COMME NOUS L'AVAIT PROMIS HIROYUKI KOBAYASHI, UNE NOUVELLE DÉMO DE *RESIDENT EVIL 4* ÉTAIT PRÉSENTÉE SUR LE SALON DE L'E3. À L'ATTAQUE !

Petit rappel pour les deux du fond qui ne suivent pas. *Resident Evil 4* se déroule 6 ans après l'anéantissement de Raccoon City. Tout allait bien jusqu'à ce que la fille du président des États-Unis eut la bonne idée de se faire kidnapper. Jean-Paul Belmondo bénéficiant d'une retraite bien méritée, c'est finalement Leon qui est dépêché en Europe pour dénicher les ravisseurs et accessoirement retrouver la demoiselle en question. Une fois sur place, le beau gosse de *RE2* se rend compte que les villageois du coin sont des fins gourmets, genre cannibales, et c'est lui le plat de résistance !



■ 1-En pleine forêt, nos amis villageois ont disposé des mines un peu partout, reliées par des fils déclencheurs. Charmant. 2-Ashley est vraiment une truffe. Elle est au moins intelligente physiquement. On ne peut pas tout avoir.

FILLE ESSEULÉE CHERCHE BONNE ÂME POUR LONGUES BALADES

La fille du président se prénomme Ashley. Leon la trouvera vers le tiers du jeu. Une fois la demoiselle avec vous, il faudra tout faire pour la protéger, étant donné qu'elle n'est pas très débrouillarde, la gourgandine. Il faudra non seulement empêcher quiconque de s'approcher d'elle, mais aussi lui venir en aide : la rattraper si elle tombe, l'aider à surmonter certains obstacles... Ça rappellerait presque l'assistanat présent dans *ICO*.

L'E3 a aussi été l'occasion de découvrir un nouveau personnage, un brun aux cheveux mi-longs avec une moustache à la D'Artagnan. Cet homme vous prêtera main-forte à certains endroits-clés. Pour le moment, nous n'avons pas vu grand-chose à l'exception du village. Un château avec de bien étranges moines à l'intérieur sera également au programme des réjouissances. De nombreuses rumeurs affirment que cette secte pourrait être à l'origine de l'étrange maladie des villageois environnants et du kidnapping de la fille du président. Comme nous vous le

GENRE : SURVIVAL-HORROR
DATE DE SORTIE : DÉBUT 2005
MACHINE : GAMECUBE



ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM STUDIO 4



■ 1-*Resident Evil 4* gérera la localisation des dégâts. De quoi s'amuser un peu plus que d'habitude. 2-Et hop ! Une simple petite pression sur le bouton A et je traverse la vitre. 3-Autre cadeau sympathique de nos amis paysans, des pièges à loup ! Attention où vous mettez les pieds !

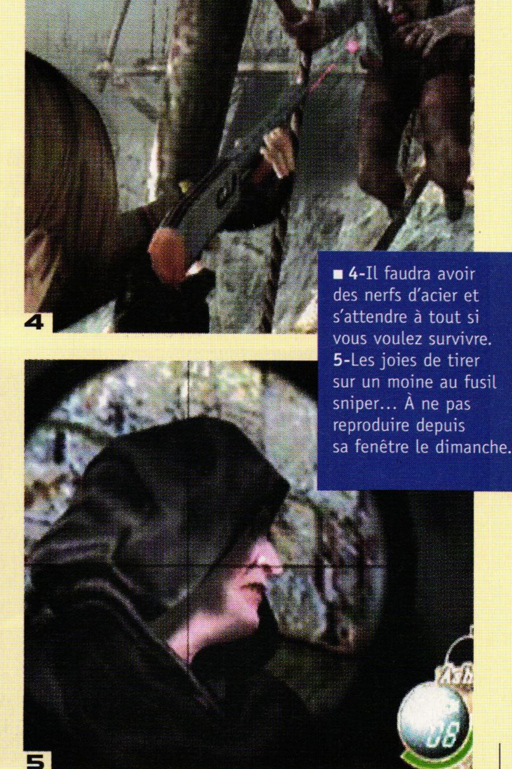
RESIDENT EVIL 4 MARQUE UN TOURNANT DANS LA SÉRIE

disions dans Joypad 141, cet épisode sera beaucoup plus orienté « action ». Très régulièrement, vos réflexes seront sollicités pour exécuter certaines cascades : passer à travers une vitre, donner un coup de pied bien placé, faire joujou avec des échelles quand les villageois tentent de monter dessus... Autre point fort, vos adversaires. Il n'est pas rare de voir une dizaine de ces badauds s'organiser pour se jeter sur vous et essayer de vous faire la peau ! Frissons garantis. Fini le temps où un zombie asthmatique restait bloqué en haut d'un escalier ou derrière une rambarde. Nos villageois ont plus de deux neurones cette fois, et sont vraiment décidés à vous attraper par tous les moyens ! Autre petite nouveauté, les coffres qui contenaient votre arsenal ont disparu. Désormais, vous pouvez tout mettre dans vos poches (!). Les herbes curatives (vertes) seront bien sûr de la partie, et nos amis botanistes seront ravis d'apprendre l'apparition de nouvelles herbes (jaunes), même si on ne connaît pas encore leur utilité. Ajoutez à tout cela un compteur de pesetas (un peu d'argent de poche pour faire vos courses chez l'armurier du coin ?) et voici un rapide aperçu de ce que contiendra *RE4*. Il y a fort à parier que Capcom lèvera le voile sur les derniers points d'interrogation concernant cet opus lors du TGS. L'attente sera longue et douloureuse jusqu'à la sortie de cette petite bombe. Entre ça et le nouveau *Zelda*, il y aura au moins deux jeux marquants en 2005 sur NGC. Chic.

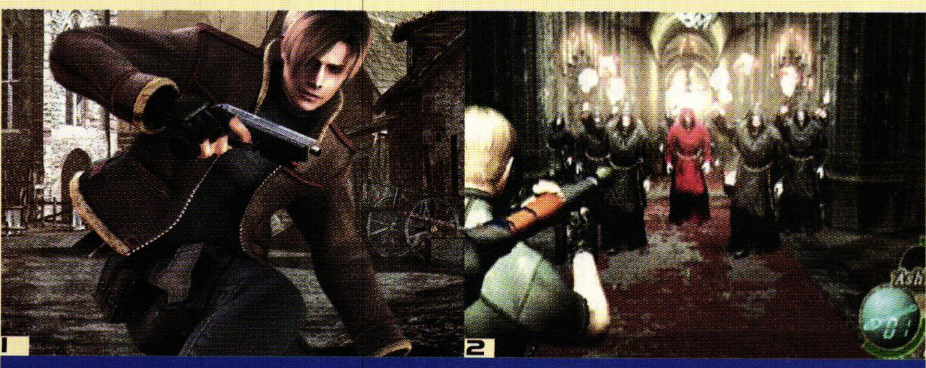
Arnosan

NOS IMPRESSIONS

Cet épisode apporte enfin un peu de sang neuf à une série qui commençait à s'essouffler. De l'action non-stop, des adversaires avec plus de 2 de Q.I., des graphismes à tomber... Que demander de plus ? L'avoir dans sa hotte de Noël ? Oui, si vous voulez y jouer en version jap ou ricaine. Pour l'Europe, il faudra attendre 2005.



■ 4-Il faudra avoir des nerfs d'acier et s'attendre à tout si vous voulez survivre. 5-Les joies de tirer sur un moine au fusil sniper... À ne pas reproduire depuis sa fenêtre le dimanche.



■ 1-Leon quitte son uniforme de policier pour un look plus adapté à sa mission, mais toujours aussi classe. 2-Voilà qui défoule ! Quelques roquettes et ces fanatiques de l'extrême livreront un superbe ballet aérien.





Fox et sa team are back !

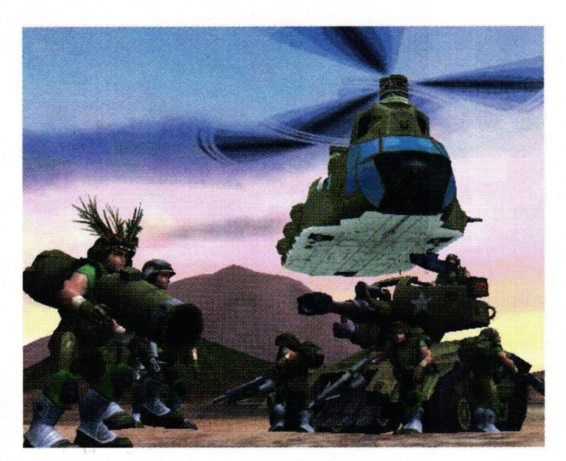
STARFOX CET OPUS DÉVELOPPÉ PAR NAMCO EST ENFIN ANNONCÉ POUR LA FIN DE L'ANNÉE... AUX ÉTATS-UNIS.



À peine notre renard remis de ces aventures sur Dinosaur Planet, voici que de nouveaux maux menacent la galaxie. Nos héros : Fox, Slippy, Peppy et Falco remettent donc le couvert pour la sauver (rien que ça). Ce Starfox sera composé de 3 phases bien distinctes : en Arwing, en Landmaster Tank ou à pied, histoire de varier les plaisirs. Plusieurs modes multijoueurs seront également de la partie, tout comme un mode copilote qui vous permet de diriger le vaisseau alors qu'un second joueur se charge de tirer sur tout ce qui bouge. Lorsque nous avions découvert ce titre pour la première fois l'année dernière, nous n'étions guère emballés. Même si des efforts ont été faits (en un an de développement, c'est le minimum), ce Starfox made in Namco reste encore très fade. Caméras approximatives, graphismes ternes, jouabilité et intérêt discutables... Quel dommage de sacrifier ainsi une série fort prometteuse. Croisons les doigts sans trop d'espoir pour que le tir soit rectifié d'ici la sortie.

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube

NINTENDO ENVISAGE SÉRIEUSEMENT D'ACHETER DE NOUVELLES PARTS DE L'ÉDITEUR BANDAI DONT IL DÉTIENT DÉJÀ 2,6 %.







ADVANCE WARS: UNDER FIRE

L'appel aux armes

Après avoir débuté sur Famicom, la série des « Wars » continue logiquement son petit bonhomme de chemin sur NGC. Profitant de ce passage sur la dernière console de salon de Nintendo, les combats seront bien sûr en 3D et surtout en temps réel ! Pas le temps de buller en attendant la fin du tour adverse, il va falloir agir vite et bien ! Une fois de plus, tout un tas d'unités différentes seront à votre disposition pour éradiquer l'ennemi. Un seul point noir dans tout ça, sa date de sortie... Patience, patience...

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube

NEWS

GameCube

Viva la révolution

« Révolution » : voici le nom de code de la prochaine console de salon made in Nintendo ! Une appellation pompeuse pour une machine que le constructeur nippon compte dévoiler début 2005 ! Une machine dont l'approche ludique devrait, à l'image de la DS, sortir du lot...



Le magot de Nintendo

Après un E3 rondement mené, Nintendo se la joue grand prince en dévoilant les ventes mondiales de ses principales séries depuis leur création. Ainsi, on apprend que Big N a vendu 174 millions de jeux Mario, 91 millions de Pokémon, 43 millions de titres Donkey Kong et « seulement » 42 millions de Zelda.



MARIO TENNIS

Roland Garros à la maison

Après avoir sévi sur N64 et GBC, la série des *Mario Tennis* va bientôt devenir un nouveau membre « gamecubien ». Rien de bien révolutionnaire dans cet opus, on prend les mêmes : Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Bowser, Peach, Yoshi, Shy Guy (il est partout en ce moment, même dans *Mario vs Donkey Kong*) et toute la clique habituelle du royaume champignon. Toujours plein de persos à débloquer, tout comme de nouveaux décors ainsi que la présence de terrains thématisés : *Luigi's Mansion* ou *Super Mario Sunshine*... Compatible avec l'adaptateur réseau, *Mario Tennis* débarquera l'année prochaine.

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube

Ressortez le DK Bongo !

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT L'ACCESSOIRE TRÈS SPÉCIAL DE *DONKEY KONGA* REPREND DU SERVICE !

À part un jeu musical, quel pourrait être l'emploi d'un tel engin ? Je vous le donne en mille, un jeu de plate-forme/action ! Ici, pas de manette, tout se joue entièrement avec la paire de kongas. Tapez sur le droit pour faire avancer l'animal sur la droite, tapez dans vos mains le plus vite possible pour récupérer tout un tas de bonus dans le bon timing... Notre singe devra mettre la main sur le plus de bananes possible et délivrer ses amis. Tout un programme. Pour mettre en déroute ses adversaires, Donkey pourra taper sur le sol et les attaquer avec les ondes de choc. *Donkey Kong: Jungle Beat* apporte un peu de sang neuf et une nouvelle façon d'appréhender un jeu de plate-forme. Vous pourrez jouer seul ou à deux simultanément, sans oublier que les personnes dans la même pièce que vous peuvent aussi taper des mains pour vous filer un coup de main !

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** GameCube









T-SHIRTS NINTENDO

Top tendance

Impossible de se rendre à l'E3 sans croiser quelqu'un avec un t-shirt Nintendo très vintage. Même Miyamoto arborait fièrement le sien lors de la conférence Nintendo. Officiellement commercialisés par la chaîne de magasins Hot Topic, vous pouvez les commander, ainsi que d'autres produits dérivés, sur leur site Internet à l'adresse suivante : www.hottopic.com

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Lumineux !

HIDEO KOJIMA FAIT LA LUMIÈRE SUR LA SUITE DE *BOKTAI*.

Si les Français ont patienté un an avant de découvrir *Boktai*, les Japonais retrouveront dès cette année Django dans une nouvelle aventure avec un aspect RPG plus poussé, un arsenal de plus de 60 armes fonctionnant à l'énergie solaire et un mode multi allant de 2 à 4 joueurs.

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** Game Boy Advance



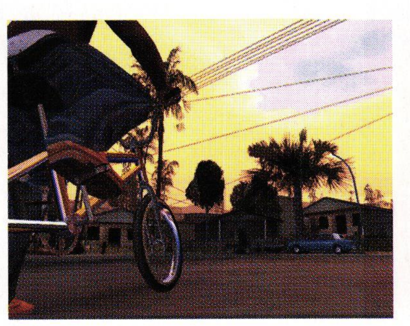
PLAYSTATION 2

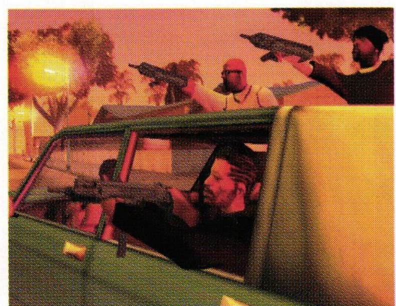
Boyz N the Hood

GTA SAN ANDREAS AVEC *SAN ANDREAS*, ROCKSTAR NORTH SIGNE UN NOUVEL OPUS À LA DÉMESURE DE LA LÉGENDE *GTA*...

Oubliez les frasques de Tommy Vercetti, et faites place à la vie à la dérive de CJ, alias Carl Johnson. Cette petite frappe de Los Santos, ville chaude de l'État de San Andreas, pensait avoir tourné le dos à son triste ghetto, mais le récent assassinat de sa mère va le replonger dans l'enfer de la corruption. Pour Rockstar North, il s'agit aujourd'hui de s'attaquer à la Californie décadente. Pour y parvenir, le titre semble bénéficier d'une envergure démesurée avec la présence de 3 villes distinctes : Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) et Las Venturra (Las Vegas), chacune de la superficie de Vice City ! Un terrain de jeu colossal, relié par des routes de campagne ou de montagne, qui donneront lieu à des courses poursuites aussi inédites qu'explosives. Les nouveautés s'annoncent aussi nombreuses avec plus de phases en intérieur, des séquences plus variées, une prise en compte de son alimentation, une gestion immobilière accentuée, une I.A. affinée, la possibilité de s'entourer de funky buddys ou un moteur graphique boosté. Pas de doute, *GTA* opère là un sacré fat come-back...

Sortie : 22 octobre 2004 • **Machine :** PS2





APRÈS SILENT HILL, IDW PUBLISHING ÉDITERA EN SEPTEMBRE PROCHAIN L'ADAPTATION EN COMIC BOOK DE METAL GEAR SOLID.



CRISIS ZONE

Double gun

Si vous êtes assez ouf pour posséder deux Guncons 2, réjouissez-vous car ce nouveau *Time Crisis* permet de jouer les super cow-boys avec un flingue dans chaque main. Vos cibles ? À peu près tout ce qui apparaît à l'écran, dont des terroristes. Les rois de la gâchette débloqueront de nouveaux ennemis et modes de jeu.

Sortie : Septembre 2004
Machine : PlayStation 2

MUSASHI: SAMOURAI LEGEND

Sortez les sabres !

APRÈS UN PREMIER ÉPISODE SUR PSONE, *MUSASHI* REVIENT DANS UN REGISTRE UN PEU DIFFÉRENT.

Dans notre précédent numéro, Takashi Tokita nous avait promis des révélations (voir Joypad 142 p.41), il n'avait pas menti ! Musashi est de retour sur PlayStation 2 dans un jeu d'action/plate-forme. Square Enix a une fois de plus sollicité Tetsuya Nomura pour le character design (il avait déjà bossé sur le premier), et a appelé Gainax pour les séquences vidéo. Notre samouraï cel shadé pourra découper tout ce qui tombe sous son sabre et apprendre les techniques de ses adversaires. Pas de date annoncée pour l'Europe pour le moment.

Sortie : Hiver 2004 (États-Unis)
Machine : PlayStation 2



Halo 2.1 ?

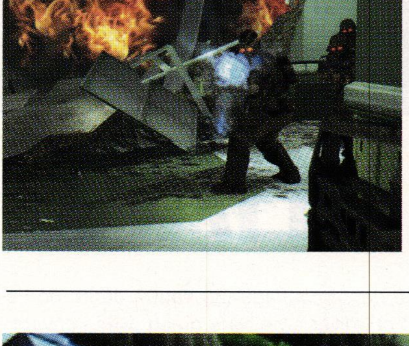
KILLZONE APRÈS LES ALLÉCHANTES PROMESSES, À L'E3, L'HEURE DE *KILLZONE* A SONNÉ !

Chez les Hollandais de Guerrilla, on peaufine avec allégresse son foudroyant *Killzone*, le fameux *Halo*-killah de la PS2 ! Les mois passent et le scénario reste fidèle à ses bases retraçant le conflit entre les redoutables guerriers ISA et les rebelles de l'Helghast. Techniquement, le titre a mis à profit ses mois de retard pour évoluer favorablement avec des environnements ouverts aussi crédibles qu'imposants. Le dynamisme des situations et les réactions de vos adversaires font d'ailleurs déjà froid dans le dos même si on regrettera toujours l'impossibilité d'utiliser des véhicules, ainsi que l'absence de gestion de ses équipiers. Reste aussi une interrogation concernant les modes Online encore un peu vaporeux. Avec son ambiance oppressante renforcée par une somptueuse B.O. orchestrale, *Killzone* pourrait toutefois faire sensation lors de sa sortie en septembre prochain…

Sortie : Septembre 2004 • **Machine :** PS2











STAR OCEAN TILL THE END OF TIME

Du RPG, enfin !

Merci Ubi ! Oui, tous les rôlistes PS2 vous remercient du fond du cœur. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'éditeur français a pris l'initiative de sortir l'excellent *Star Ocean 3 Till The End of Time* en Europe ! Après des mois de disette, l'aventure refait donc surface avec brio puisque nous aurons droit à la version Director's Cut tenant sur 2 DVD bourrés de donjons inédits et du mode Bataille bonus. Mêlant science-fiction et héroïc-fantasy, ce RPG vous fera nager dans un océan de bonheur…

Sortie : Automne 2004 • **Machine :** PlayStation 2



TALES OF REBIRTH

Il était une fois…

Namco aime les contes. Les joueurs aiment les *Tales*. Ainsi, lorsque ces deux passions se seront rencontrées, la PlayStation 2 pourra enfin accueillir le superbe *Tales of Rebirth*. Ce charmant RPG 2D aux couleurs pastel devrait proposer un scénario haletant, tandis que la partie graphique s'annonce somptueuse avec en prime des séquences de dessin animé. Yata !

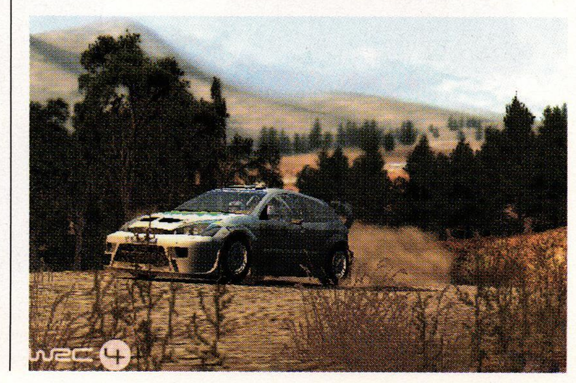
Sortie : Courant 2005 • **Machine :** PlayStation 2

WRC 4

Sony met la gomme

Après des hauts et des bas, *WRC 4* veut mettre tout le monde d'accord ! Avec ses 100 tracés officiels répartis sur les 5 continents, le titre mise sur le réalisme. Les nouveaux rallyes du Mexique et du Japon apparraissent, ainsi que les Peugeot 307 WRC et Mitsubishi Lancer WRC 2004. Quant au online, hop !, il sera de la fiesta…

Sortie : Novembre 2004 • **Machine :** PlayStation 2

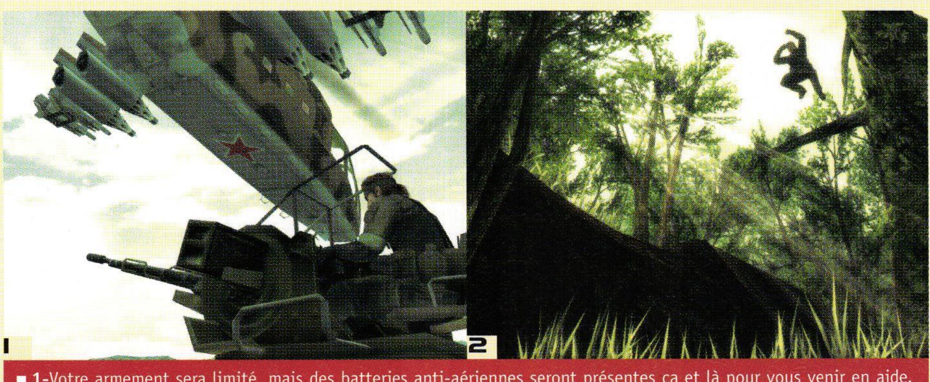


METAL GEAR SOLID 3

UN SEUL HÉROS, SNAKE

APRÈS VOUS EN AVOIR LONGUEMENT PARLÉ, ÇA Y EST, NOUS AVONS ENFIN PU METTRE LA MAIN SUR LA DÉMO JOUABLE DE *MGS3*. FIRST IMPRESSIONS !

Dans une jungle reconstituée sur son stand, Konami présentait la première version jouable de *MGS3*. Autant vous prévenir tout de suite, cet opus pousse « l'autisme vidéoludique » un peu loin. Je m'explique. Comme vous le savez, Hideo Kojima a orienté cet épisode autour de la survie en milieu hostile, en l'occurrence la jungle. Avec un armement bien plus limité par rapport aux chapitres précédents, il va falloir changer ses habitudes de jeu. Ici, il faudra en permanence avoir à l'œil son indice de camouflage (en haut à droite de l'écran) et veiller à ne faire qu'un avec l'environnement. Cela se traduit par plusieurs choses. Il faut régulièrement changer de camouflage et de « face paint » pour être le plus invisible possible. Jamais le mot « infiltration » dans un jeu n'aura été aussi approprié. Dans *MGS3*, les phases de tir intensives sont rares, tout se fait dans le silence et la discrétion. Ce virement total de gameplay a d'ailleurs choqué et déstabilisé bon nombre de personnes lors de l'E3. Cet événement fut également l'occasion de rencontrer le géniteur de la série. Kojima san nous a éclairé sur les derniers points encore obscurs de *MGS3*. Commençons par le « Food Capture ». Bien sûr, il sera toujours possible de voler des rations à vos adversaires, mais la majorité du temps, il faudra se débrouiller comme un grand et trouver sa propre nourriture. La jungle est un endroit idéal pour faire ses courses : champignons, insectes, araignées, serpents, alligators... Que des mets de choix. Plusieurs attitudes sont possibles dès qu'une proie vivante est localisée. Vous pouvez la tuer sur place ou essayer de l'attraper et de la garder en vie. L'avantage de cette dernière technique un peu plus ardue est de mieux conserver la bestiole.



■ 1-Votre armement sera limité, mais des batteries anti-aériennes seront présentes ça et là pour vous venir en aide. 2-Se percher dans les arbres est un bon moyen de ne pas se faire repérer. Sautez sur votre proie au bon moment !



GENRE : INFILTRATION
DATE DE SORTIE : DÉBUT 2005
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI



■ 1-En vous baladant dans les marais, vous ferez le plein de sangsues. Cicatrisez vos plaies avec les fameuses cigarettes !
2-Trois contre un sur un pont suspendu. Évitez de passer par-dessus bord.
3-Le camouflage de type « briques » est le préféré d'Hideo Kojima parmi ceux proposés dans le « camouflage index ».

« J'AI FAIT UN STAGE DE SURVIE ! » HIDEO KOJIMA

Si vous la tuez, elle pourrira avec le temps et deviendra immangeable. En la conservant vivante, vous aurez tout le loisir de la manger quand bon vous semblera.

SEUL ET SANS ARME

Autre point très important, le CQC ou Closed Quarters Combat. Là aussi l'éventail d'actions proposées est conséquent. Faisons un petit point. Une fois le bon camouflage choisi, le bon « face paint » sélectionné, votre estomac rassasié (si vous avez faim, votre ventre fera du bruit et vous pourrez vite être repéré), rampez ou surprenez votre adversaire. Vous pourrez soit l'éliminer, soit vous en servir comme bouclier humain (c'est toujours mieux s'il mange les balles adverses à votre place), ou encore lui soutirer des informations en le secouant un peu ! Hideo Kojima réfléchit même en ce moment à la possibilité de jeter le corps de vos ennemis aux crocodiles pour vous en débarrasser. Tout un programme. Enfin, dernier petit point, nous vous avions parlé de la possibilité de télécharger de nouveaux camouflages. Konami organise même un concours à l'adresse suivante : www.konamijpn.com/camouflage/index.html. Réalisez votre propre camouflage ! Si vous êtes sélectionné, il sera intégré dans le jeu. Mais il va falloir se dépêcher, le dépôt des camouflages étant fixé au 30 juin. Allez, vite, tous à vos crayons !

Arnosan

NOS IMPRESSIONS

MGS3 va déstabiliser, c'est certain. Les fans hardcore seront aux anges alors que le grand public risque d'être perturbé par le champ d'actions proposées dans cet opus. Un nouveau regard sur *MGS* en somme... Il ne reste plus qu'à attendre début 2005 pour faire partie de la jungle.

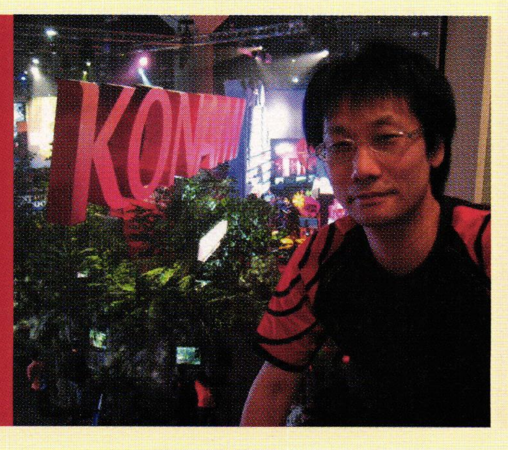


■ 4-Lors de votre saut en parachute en début de partie, vous pourrez regarder à travers les lunettes de Snake.



Rencontre avec Hideo Kojima !

Kojima est pour la sauvegarde de l'environnement, et *MGS3* est un hommage à Mère Nature. Kojima a fait un vrai stage de survie afin de préparer au mieux le jeu. Il nous a précisé, en souriant, que « les rations de survie françaises sont bien meilleures que les américaines » et que « Le taux d'échange des rations était de trois américaines pour une française ».





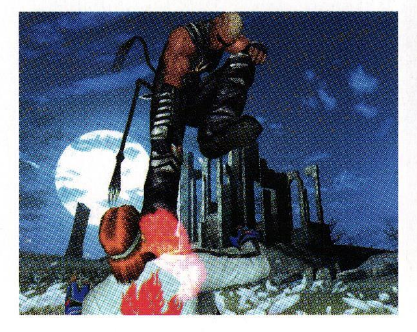


New challengers !

TEKKEN 5 QUE DE PROMESSES ! AU PROGRAMME, TROIS NOUVEAUX PERSONNAGES ET DES COMBATS PLUS DYNAMIQUES.

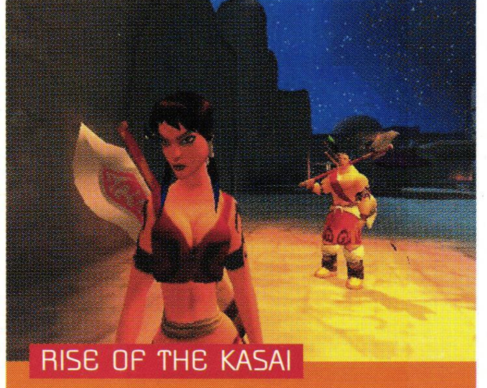


Présenté succinctement au travers d'une simple vidéo, le nouvel épisode de la série *Tekken* semble consolider les bases instaurées dans le précédent volet. À savoir une interaction poussée avec les décors et un système d'esquive toujours aussi efficace. Si Namco n'a pas encore dévoilé toutes les nouveautés concernant le système de jeu, on sait d'ores et déjà que le rythme des joutes sera plus élevé. Notamment avec la possibilité d'enchaîner un coup alors que le précédent n'est pas encore terminé. Voilà qui devrait encore dynamiser les rixes. Le total des personnages jouables s'élève désormais à 21 avec l'arrivée de trois petits nouveaux. Raven, un géant ressemblant fortement à Wesley Snipes dans *Blade*, semble avoir hérité des coups de Bruce Irvin. Néanmoins, son style apparaît comme plus spectaculaire. Asuka Kazama est une jeune Asiatique profitant des techniques de combat de Jun Kazama. Enfin, un moine particulièrement souple, nommé Feng Wei, se joindra au tournoi pour venger son maître, assassiné par l'un des participants.
Sortie : Courant 2005 • **Machine :** PlayStation 2





UN AVANT-GOÛT DE PES4 DÈS LE 5 AOÛT AVEC LA SORTIE AU JAPON DE WINNING ELEVEN 8 SUR LEQUEL IL SERA BASÉ.



RISE OF THE KASAI

Il connaît pas Rau

La suite du tant apprécié *The Mark of Kri* a toutes les chances de nous séduire autant. Le héros invulnérable Rau revient avec une petite sœur en or, Tati. Le gameplay alternera le combat tantôt à mains nues et tantôt armé, ainsi que des phases de stealth bien vues. Le système de combat à l'analogique droit reste le même. En plus du classique jeu solo, il sera possible de vivre l'aventure (que l'on annonce trois fois plus longue que l'original) à deux, online, avec un head-set sur la tête ! Waouh !
Sortie : Début 2005 • **Machine :** PlayStation 2

FFXI version 1.3

FINAL FANTASY XI CHAINS OF PROMATHIA FORT DE SON SUCCÈS RÉCENT, *FFXI* SERA BIENTÔT DOTÉ D'UN ADD-ON.

La principale nouveauté de cette seconde extension est la présence de deux nouveaux territoires : Movalpolos et l'archipel de Tavnazia. La ville souterraine de Movalpolos à été construite par les Moblins, une tribu de Goblins. Étant donné leur tempérament nomade, il est très rare de les trouver tous ensemble au même endroit, ce qui en fait une communauté toute particulière. L'archipel de Tavnazia est constitué de multiples petites îles situées sur la côte Ouest de Quon, autrefois une nation de Tavnazia. Alors que l'on croyait l'archipel déserté, il s'avère que quelques anciens résidents sont encore en vie ! *Chains of Promathia* sortira cet automne sur PS2 aux États-Unis et au Japon, et mon petit doigt me dit que tout espoir n'est pas perdu pour une sortie un jour de *FFXI* en Europe...
Sortie : Automne 2004 (États-Unis et Japon)
Machine : PlayStation 2





■ **1**-Comme la flèche rouge en témoigne, ce Behemoth a jeté son dévolu sur Vaan. **2**-Une fois la jauge jaune remplie, votre perso exécutera une action. Ici, une attaque simultanée d'Ashe et Vaan !

FINAL FANTASY XII

UN SPECTACL

UNE SEULE BONNE RAISON DE SE RENDRE À L'E3 CETTE ANNÉE ? LE STAND PLAYBOY ? RENCONTRER SHANNON ELIZABETH ? NON. *FINAL FANTASY XII*.

Même dans nos délires les plus fous et suite aux nombreuses rumeurs de sortie décalée, nous ne pouvions imaginer cela. *FFXII* était présenté à l'E3 dans une version jouable sur une douzaine de bornes ! Cette démo contenait 6 mini-scénarios, histoire de se familiariser avec l'ensemble des persos présentés jusqu'alors. Commençons tout d'abord par le petit nouveau de la bande, Basch. Cet Hume de 36 ans est l'un des généraux de l'armée de Dalmaska. Basch est réputé pour son courage et sa bravoure et met un point d'honneur à faire régner la justice, gagnant l'admiration des jeunes gens de Dalmaska. Il jouit en effet d'une immense popularité dans le royaume. Cependant, lors d'une tentative de médiation avec l'empire d'Archadia, Basch tue le roi de Dalmaska ! Qu'est-ce qui a pu pousser ce modèle de loyauté à commettre un tel crime ? Mystère... Reks, un jeune homme désirant rejoindre les troupes de Dalmaska après le décès de ses parents, a aussi été dévoilé.

ENTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION !

Après avoir joué des coudes pour se frayer un chemin jusqu'à une borne, je prends la manette en me recueillant un bref instant. *FFXII* en version jouable, ENFIN ! Premier choc : les combats.

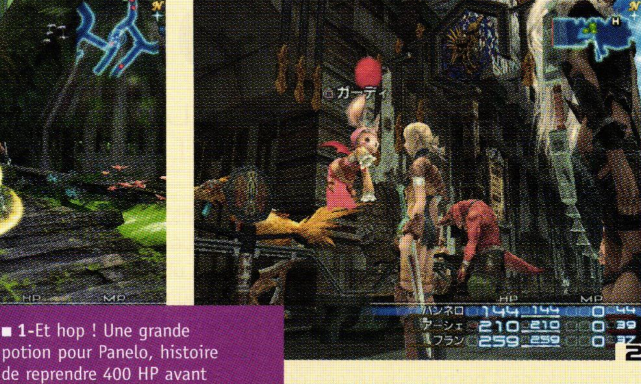
POUR LES COMBATS, FINI L'ATB, PLACE À L'ADB !



GENRE : RPG
DATE DE SORTIE : PAS AVANT DÉBUT 2005 (JAPON)
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX STUDIO 4





■ **1**-Et hop ! Une grande potion pour Panelo, histoire de reprendre 400 HP avant de repartir à l'attaque. **2**-Ce Moogle, prénommé Gardy, est en fait un marchand. Succombera-t-il aux charmes de Panelo ? **3**-Des Moogle partout ! Voilà une belle parade. On remarquera le look « FFTAien » des oreilles de nos amis mi-taupe, mi chauve-souris à l'origine.

E GRANDIOSE

Nous vous avions maintes fois répété que Matsuno san jouait énormément à *FFXI*. Le résultat ? L'ADB (ou Active Dimension Battle). Finis les écrans de transition entre les déplacements sur la carte et les combats, désormais (et comme dans *FFXI*) tous les affrontements se déroulent en temps réel, sur la carte ! On peut dire que le Studio 4 nous a bien eus. Les toutes premières photos de *FFXII* étaient jusqu'ici prises sous des angles précis de façon à faire croire à des combats très classiques. Oubliez tout ça ! Les personnages sont désormais permutables à tout moment sur la carte. Vous pouvez ainsi changer de leader quand bon vous semble et donner des ordres ou imposer des tactiques de jeu à vos deux comparses (suivre le leader et se remettre automatiquement de la vie si leur nombre de HP atteint la moitié de leur maximum par exemple). Il faut un petit temps d'adaptation, mais une fois les premiers rouages assimilés, c'est du pur bonheur. Finies les cassures de rythme, dans *Final Fantasy XII*, l'action est continue ! Vous remarquerez sur les screens habillant ces deux pages des rayons entre nos héros et leurs adversaires. Un trait bleu détermine la cible de votre attaque. Un trait rouge indique celle choisie par votre adversaire. Enfin, le trait vert signale le destinataire d'une magie. Après avoir joué plus de trois heures à cette démo, nous sommes repartis conquis. Le champ de jeu est colossal, les graphismes à pleurer, Fran magnifique et Matsuno san nous promet encore bien des surprises pour les combats : « Nous n'avons pas encore intégré tout ce que nous voulions dans cette démo, je vous donne rendez-vous au TGS pour en savoir plus ! » Square Enix laisse encore planer le mystère sur la gestion des armes. Dans le menu, les icones rappellent étrangement ceux de *Final Fantasy Tactics*, et il ne serait donc pas étonnant que certaines armes permettent d'apprendre des compétences, comme c'est le cas dans *Final Fantasy Tactics Advance*. Dur d'attendre le prochain TGS !

Arnosan

NOS IMPRESSIONS

Quelle claque ! Une fois de plus Matsuno san et son équipe surprennent avec ce système de combat inédit dans un *FF* offline. Un peu de sang neuf, il était temps. L'histoire s'annonce terrible, le champ d'action est immense et nous ne sommes qu'au début de nos surprises. In Matsuno we trust.



■ Le roi de Dalmaska. Quelque chose me dit qu'il ne lui reste plus longtemps à vivre… N'est-ce pas, Basch ?

Rencontre avec Yasumi Matsuno

Nous avions déjà pu rencontrer Matsuno san, peu après l'annonce de *FFXII* au Japon (voir Joypad 137). C'est avec une immense joie que nous avons fait le point sur l'avancée du jeu et pu comprendre son retard. « L'état actuel du jeu ne me satisfait pas, nous avons donc décidé de rallonger le développement de six mois. *FFXII* sortira lorsqu'il aura au moins 80 % de ce que je veux y inclure ! »





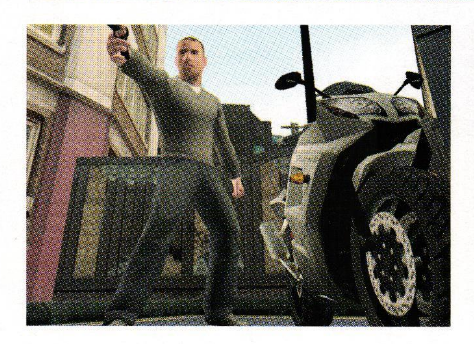
London connection



THE GETAWAY: BLACK MONDAY LA TEAM SOHO NOUS PLONGE ENCORE PLUS PROFONDÉMENT DANS LA PÈGRE LONDONIENNE.

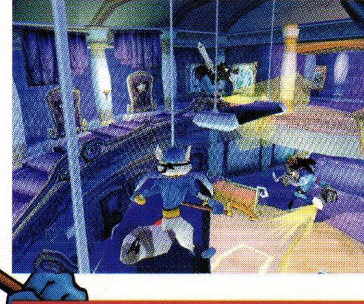
Le scénario de *Black Monday* se déroule deux ans après la mort du caïd Charlie Jolson sous le point de vue de trois personnages. Le premier, Eddie, est un boxer et un petit truand au style de combat simple mais plutôt bourrin. Du côté de la loi, on découvre Mitch, un officier des forces spéciales bénéficiant d'un entraînement militaire tout comme l'escouade de 4 hommes sous ses ordres. Enfin, Samantha (Sam pour les intimes) est une voleuse qui met à profit ses dons de hacker au lieu de se battre. L'action se situe dans une portion encore plus vaste de la capitale anglaise. On découvre 17 nouveaux lieux, dont une partie du métro londonien, ainsi que la Tamise, à pied ou à bord de l'un des nombreux véhicules disponibles. Leurs modèles ont gagné de 25 à 50 % de polygones en plus par rapport au premier opus et le nouveau moteur physique reproduit les dégâts et les accidents de façon encore plus réaliste. Saluons enfin l'apparition de motos (motocross, roadsters et sportives) issues de constructeurs célèbres tels que Duccati et Triumph.

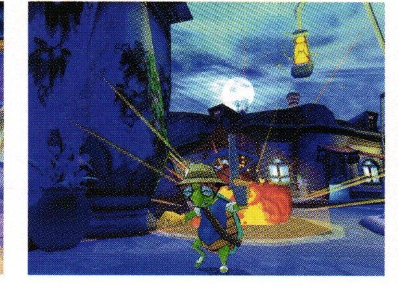
Sortie : Novembre 2004 • **Machine :** PlayStation 2





LORS DE L'E3, DEUX INDIVIDUS ONT DÉJOUÉ LE SERVICE DE SÉCURITÉ EN DÉROBANT UN EXEMPLAIRE DE LA DÉMO DE *MGS3*.





SLY 2: BAND OF THIEVES

Raton voleur 2

SLY, GENTLE-ANIMAL CAMBRIOLEUR, REVIENT SUR PS2. CEL SHADING ET INFILTRATION.

Sly Raccoon et sa bande de gentle-animal cambrioleurs pointent le bout de leur museau, prêts à commettre moult larcins. Le titre de Sony, développé par Suker Punch Productions, continue sur sa lancée. Dans cette nouvelle aventure farfelue, Sly Cooper, accompagné de Murray et Bentley, désormais jouables, va tout faire pour éviter que quelqu'un remette en état son Némésis, Clockwerk. Ce dernier n'est encore qu'à l'état de pièces détachées que Sly et sa bande vont récolter pour tenter d'empêcher l'inévitable. Flanqué d'une réalisation agréable et doté d'un gameplay des plus immersifs, le titre de Sony sera dispo en fin d'année. Une épopée rafraîchissante, bondissante, vivifiante que dis-je, « baboulifiante ».

Sortie : Octobre 2004
Machine : PlayStation 2

NEWS

PS2

La PS3 sort...

... en 2006 ! En effet, si on en croit le président de Sony, Idei Nobuyuki : « Se focaliser sur le successeur de la PS2 reste la priorité dans la création du processeur CELL. » La date de mars 2006 aurait même été évoquée. Vivement l'E3 2005 et les premières démos !



Tuer n'est pas jouer

Amusante initiative que celle d'une prison de haute sécurité anglaise. Les détenus se tenant bien recevront une PS2 ou une PSone ! L'un des premiers élus est Ian Huntley, le tueur d'une fillette de 10 ans. Hum...

DEVIL MAY CRY 3

LES PRÉMICES DE LA SÉRIE !

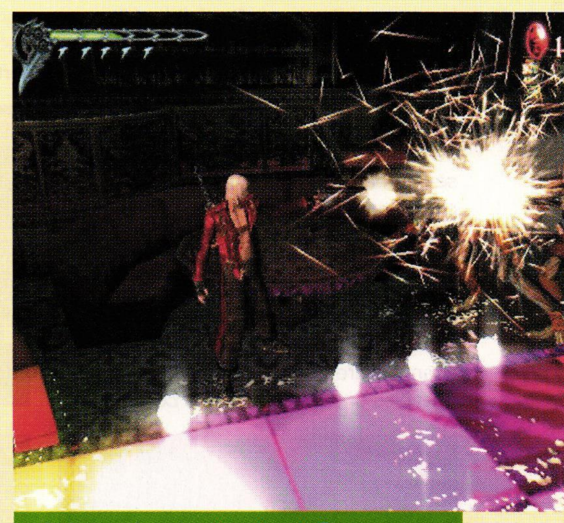
TOUT COMME POUR *BIOHAZARD*, CAPCOM NOUS FAIT LE COUP DE L'ÉPISODE « 0 ». CEPENDANT, CELUI-CI EST ESTAMPILLÉ « 3 ». VA COMPRENDRE LA LOGIQUE CHARLES...

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis le combat opposant le guerrier démon Sparda aux forces du Mal. Après sa victoire, Sparda n'a rien eu de mieux à faire que de trouver une compagne humaine qui mettra naissance à des jumeaux. L'un (Dante) ayant choisi le bon côté de la force et l'autre (Virgil) le côté obscur. Alors que tout se passait pour le mieux dans le meilleur des mondes, Virgil apparaît avec ses compères pour régler le compte de Dante. D'autres protagonistes entreront aussi dans la danse, Arkham et une charmante demoiselle, chasseuse de démons prénommée Lady. Cet épisode sera l'occasion d'en savoir un peu plus sur le passé très obscur de Dante. Lors de la conférence pré-E3, nous avons rencontré le très sympathique Tsuyoshi Tanaka, producteur de cet opus (il bosse aussi sur *Resident Outbreak File 2*), qui nous a parlé un peu plus du nouveau gameplay : « Nous avons voulu ajouter plus de profondeur au gameplay. Selon le style préféré du joueur, Dante disposera d'une nouvelle panoplie de coups. » Voici, à l'heure actuelle, les styles révélés : évasion (mettant l'accent sur les esquives et la vitesse), courte portée (dégâts à courte distance plus puissants), longue portée (pareil mais à distance) et enfin contre-attaque. Notre héros pourra être équipé de 4 armes simultanément qui seront permutables à volonté. Les « Orbs » serviront comme d'habitude à acheter plein de nouveaux jouets et des nouvelles techniques de combat pour notre guerrier moitié démon, moitié humain. Une vidéo de *DMC3* devait être dévoilée lors de l'E3, mais Tanaka san a tenu à présenter une démo jouable à laquelle on a pu s'essayer.

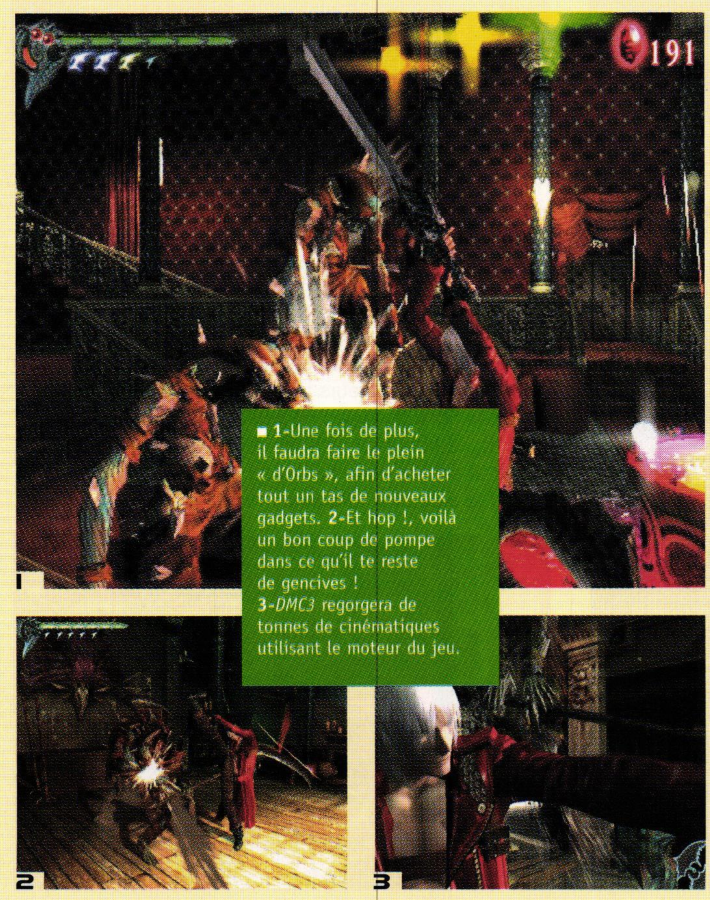
Arnosan

NOS IMPRESSIONS

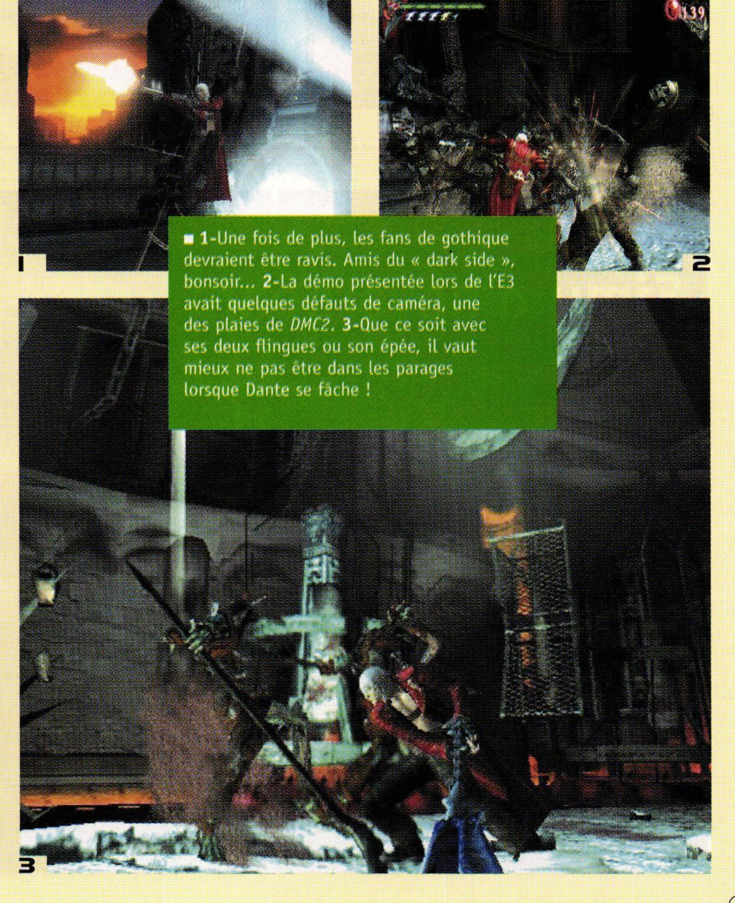
Après le très décevant deuxième opus, Capcom se devait de rectifier le tir. À première vue, *DMC3* apporte son petit lot de nouveautés avec un gameplay qui a retrouvé sa pêche d'antan. Les graphismes sont même plus léchés que ceux de *DMC2*. Allez, on croise les doigts pour le plus classe des chasseurs de démons.



■ Explosions dans tous les sens, gros flingues... Cet opus se présente comme étant encore plus orienté action.



■ 1-Une fois de plus, il faudra faire le plein « d'Orbs », afin d'acheter tout un tas de nouveaux gadgets. 2-Et hop !, voilà un bon coup de pompe dans ce qu'il te reste de gencives ! 3-*DMC3* regorgera de tonnes de cinématiques utilisant le moteur du jeu.



■ 1-Une fois de plus, les fans de gothique devraient être ravis. Amis du « dark side », bonsoir... 2-La démo présentée lors de l'E3 avait quelques défauts de caméra, une des plaies de *DMC2*. 3-Que ce soit avec ses deux flingues ou son épée, il vaut mieux ne pas être dans les parages lorsque Dante se fâche !

Duo comique animalier

RATCHET AND CLANK: UP YOUR ARSENAL ILS REVIENNENT BLASTER DE L'ALIEN ET SAUVER LEUR PLANÈTE.

Ted Price n'a pas baptisé son équipe Insomniac Games par hasard. Le garçon travaille tout le temps. Un an après la sortie de *Ratchet & Clank 2*, le duo reprend du service pour empêcher leur planète de doux dingues de sombrer du côté obscur. Un scénario une nouvelle fois ultra original, servi par une galerie de personnages hauts en couleur et sévèrement armés. On peut toujours compter sur ses vieux potes, c'est bien connu. Ainsi, Captain Qwark, Helga, Big Al ou encore Skidd McMarxx s'allieront pour contrer l'attaque des Thyrranoids, monstres souffrant d'une défaillance de la glande thyroïde à l'apparence de tyrannosaure (joke). Ces aliens aux yeux multiples ont été créés par le Dr Nefarious pour ruiner l'univers. Leur point faible ? Une tendance latente à l'autodestruction. Une épopée à découvrir en réseau puisque le multijoueur accueillera 8 joueurs et tout plein de niveaux bonus.

Sortie : Automne 2004 • **Machine :** PS2









DJ-DECKS & FX

La panoplie du DJ

Allez zou, fais péter la musique Mister DJ ! On sélectionne les titres stockés dans sa discothèque et on les exploite, on les spolie ! C'est parti mon kiki. Mixer et sampler vont devenir de nouveaux réflexes. On n'oublie pas le petit casque USB pour se la jouer roots, et on balance le son ! Et hop, on pioche parmi la cinquantaine de titres fournis par le tout puissant Sony et on jongle avec les rythmes et les effets spéciaux.

Sortie : Automne 2004 • **Machine :** PlayStation 2



EYETOY ANTIGRAV

Simu d'hoverboard

À l'instar d'un Marty McFly dans *Retour vers le Futur*, découvrir les joies de l'hoverboard peut rendre heureux. Un exercice qui sera bientôt rendu possible par le biais de ce concentré de happiness qu'est l'EyeToy. On remerciera donc les développeurs d'*Amplitude et Frequency* pour leurs efforts. On devrait aussi pouvoir grinder... sur la table du salon ?

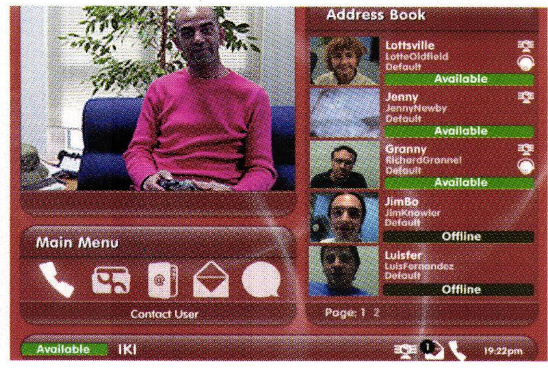
Sortie : : Automne 2004
Machine : PlayStation 2

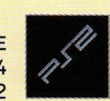
EYETOY CHAT

En direct live

Sony s'engouffre dans la mouvance « chat » en proposant dès cet été aux Américains le vidéophone sur PS2. Les visu opérateurs téléphoniques ne remercient donc pas Sony puisque 256 personnes communiqueront via sms, et 16 autres dans les Voice Chat Room. Bataille navale et échecs seront aussi fournis.

Sortie : 25 août 2004 • **Machine :** PlayStation 2





GRAN TURISMO 4

BOUGE TON JOINT DE CULASSE

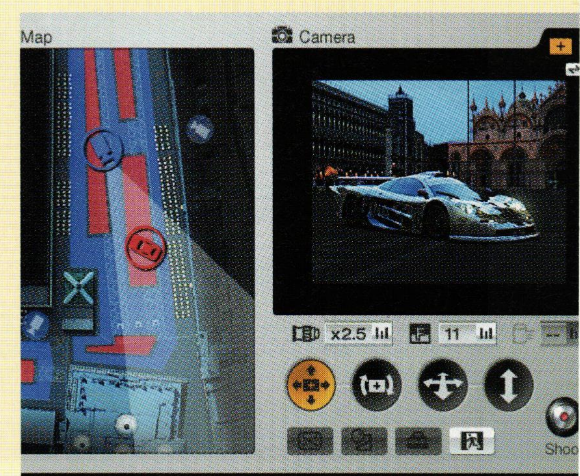
LORS DU DERNIER E3, *GRAN TURISMO 4* A ENCORE DÉVOILÉ UNE PARTIE DE SON INTIMITÉ. UN MODE PHOTO SURPRENANT QUI TITILLERA LA FIBRE ARTISTIQUE QUI SOMMEILLE EN VOUS.

Nombreux sont ceux qui auraient voulu assister à l'E3 pour prendre le pouls de *GT4*, admirer ce que *Prologue* n'a pas daigné dévoiler. 500 voitures aux caractéristiques bien diverses, plus de 100 circuits aux tracés les plus déments, des courses online, voilà ce que nous promet cette production maintes fois retardée et dont l'arrivée se voit fixée en novembre. Entre deux tours de circuit (en multijoueur, cela va de soi) sur les 8 courses disponibles à l'essai pendant le salon, un mode de jeu nous est apparu tel un ovni à David Vincent, telle la Vierge à Bernadette Soubirou, telle une page parfaitement rédigée, sans faute ni contresens, à notre SR : le GT Photo Mode. Sous ce nom digne d'un add-on des Pokémon se cache un gadget qui aidera les personnes qui souhaitent décorer leur piaule avec originalité. Le producteur Kazunori Yamauchi, à la fois passionné de bagnoles et de photo, explique de manière bien plus élégante que ce mode « offre une autre façon d'apprécier *GT4* sous un angle différent ». Les joueurs pourront trimballer leurs engins dans 16 lieux différents conçus pour le shoot à outrance. C'est que ces localités brillent d'une aura de classe mondialement reconnue. Prendre sa Viper sur la place Saint-Marc ou à Shibuya, ça fait rêver, non ? Chaque cliché pourra être renchéri par des effets de motion blur et autres filtres esthétiques. Une fois enregistrées sur carte mémoire, vos œuvres pourront être partagées avec des amis et, surtout, couchées sur papier via une imprimante USB. Très intéressant dans le principe. N'empêche que, pour la frime, il aurait fallu coupler cette option avec l'EyeToy, histoire de faire style « c'est ma voiture ».

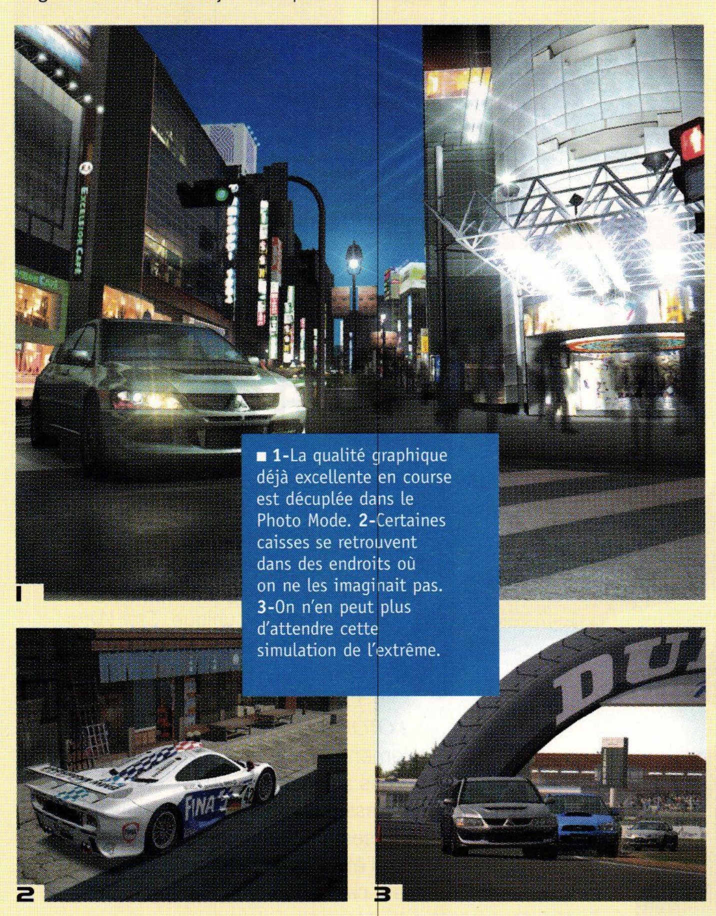
Plume

NOS IMPRESSIONS

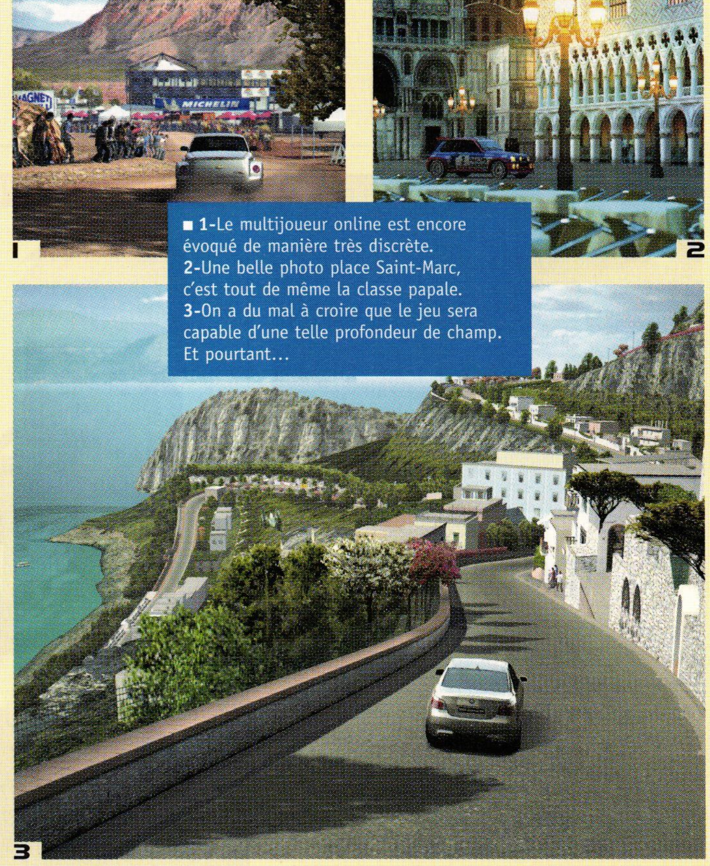
Les impressions ne changent pas depuis le test de *Prologue*. La réalisation tue toujours autant, les circuits restent bluffants, les voitures sublimes, l'impression de vitesse et les sensations de conduite jouissives. Seul élément dont on ne soit pas sûr : l'intelligence artificielle. Forcément, on pouvait y goûter en multi sur le salon...



■ Placez la caméra et la voiture de vos rêves et vous obtiendrez la photo qui déchire. On ne la voit pas, mais il y a une superbe blonde assise à côté de moi...



■ 1-La qualité graphique déjà excellente en course est décuplée dans le Photo Mode. 2-Certaines caisses se retrouvent dans des endroits où on ne les imaginait pas. 3-On n'en peut plus d'attendre cette simulation de l'extrême.



■ 1-Le multijoueur online est encore évoqué de manière très discrète. 2-Une belle photo place Saint-Marc, c'est tout de même la classe papale. 3-On a du mal à croire que le jeu sera capable d'une telle profondeur de champ. Et pourtant...

XBOX

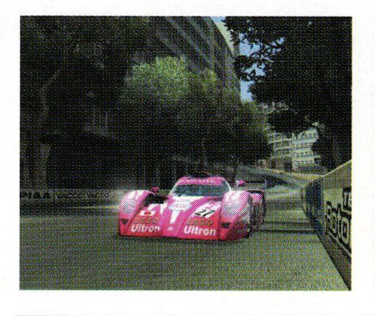
Customise attitude

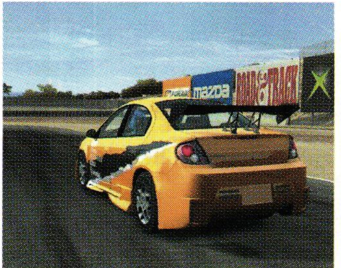


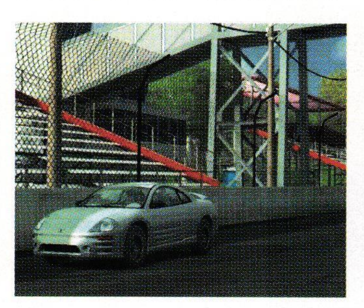
FORZA MOTORSPORT LA QUALITÉ DES JEUX DE CAISSES MICROSOFT VA CROISSANTE ET ON GUETTE LE PROCHAIN BÉBÉ.

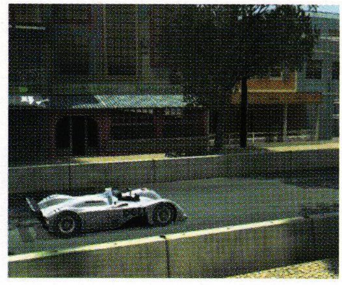
Si *Projet Gotham Racing 2* vous a scotché à votre téléviseur, nulle incertitude que les nouvelles qui suivent vont vous faire baver. Grosoft travaille actuellement à l'élaboration d'une simulation qui se voudra extrêmement pointue, dédiée spécialement aux vrais fans d'automobile. Ce sont plus de 60 marques qui laisseront certains de leurs modèles les plus prestigieux à disposition du joueur, allant de Mazda à Ferrari en passant par Chevrolet. La customisation sera elle aussi à l'honneur et toutes les fantaisies seront permises : peinture, stickers, moteurs, suspensions... Tout pour atteindre l'ultime bagnole. L'intelligence artificielle bénéficiera de la technologie Drivatar, un système qui prendra en compte vos techniques pour s'intégrer à la conduite de vos opposants. En vrac, sont annoncés des circuits beaux et variés, des effets spectaculaires, une sensation de vitesse hors du commun et de la convivialité à son paroxysme via le Live. On a pu l'essayer sur le stand et il faut avouer que, graphiquement, ça dépote. La conduite, quant à elle, nécessite encore quelques réglages.

Sortie : Hiver 2005 • **Machine :** Xbox











PARIAH

FPS apocalyptique

Les créateurs d'*Unreal Tournament 2004* ont une vision du monde plutôt cataclysmique. *Pariah* fait état d'une contamination humaine par un agent inconnu mettant en jeu un protocole de maintien thermonucléaire. 16 heures seulement sont accordées pour rétablir le niveau d'hygiène avant l'évacuation obligatoire. Sauve qui peut !

Sortie : Mars 2005 • **Machine :** Xbox

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Du côté obscur tu passeras



Il n'y a pas si longtemps, dans une galaxie pas si lointaine, puisque la nôtre, la Xbox accueillait son plus grand jeu de rôle, *KOTOR*. Épopée fantastique nous familiarisant avec les origines de la saga, ce titre se démarquait en grande partie grâce à son ambiance unique, *Star Wars* oblige. Pour cette suite, préparez-vous à un choc digne de celui de *L'Empire Contre-Attaque*. Traduction : *KOTOR II* sera bien plus sombre. Il sera même possible de totalement jouer le rôle d'un seigneur Sith ! Outre des pouvoirs et des armements inédits, on nous promet de nouvelles classes Jedi et Sith. En revanche, utilisant les mêmes bases graphiques que celles du premier épisode, le jeu risque d'être dépassé techniquement. De toute façon, là n'est pas la Force de *The Sith Lords*...

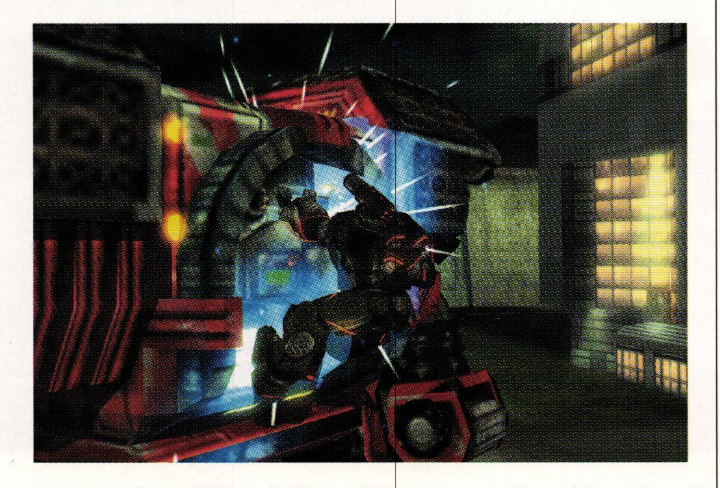
Sortie : Février 2005 • **Machine :** Xbox

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Pour les Mechs !

BATTLEARMOR. n.f. I. Combi de protection. II. Indispensable à *Lone Wolf*. Si le premier se rapproche plus du shoot'em up bourrin que du jeu d'action réfléchi, sa suite est plus immersive et tactique. Ainsi, on peut sortir de son véhicule et s'emparer d'une autre machine (merci BattleArmor), en entrant une séquence de boutons près du cockpit en temps limité. S'ajoute à cela la possibilité de grimper aux bâtiments et de déchiqueter les unités plus infimes (merci BattleArmor). Avec son environnement visuel très détaillé, *Lone Wolf* s'annonce comme un « jeu de stratégie » prometteur (merci BattleArmor ?).

Sortie : Janvier 2005 • **Machine :** Xbox



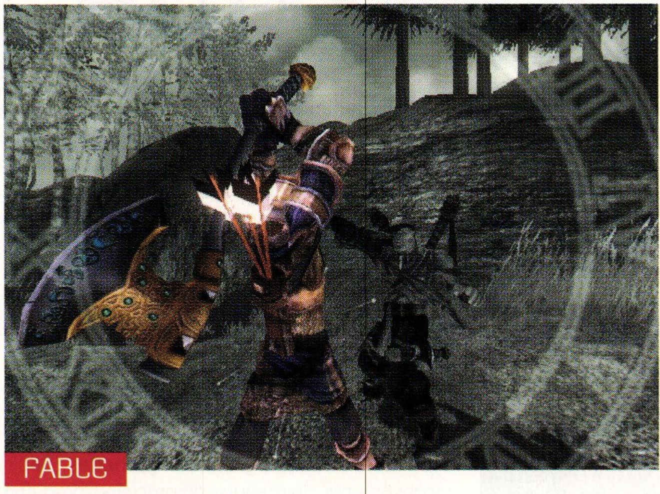


UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Lutte bien réelle

The *Liandri Conflict* redorera à coup sûr le nom d'Unreal, récemment souillé par *The Awakening*. Pour ce faire, le titre s'est doté de sérieux atouts, à commencer par l'utilisation de toutes nouvelles routines graphiques optimisées au poil. Le gameplay a aussi eu droit à une mise à jour majeure puisque le combat au corps à corps a été intégré. De même, de nombreux combos acrobatiques sont désormais possibles (rebonds sur les murs, renvoi des tirs, etc.). Bref, beaucoup de changements au nom du ludique.

Sortie : Fin 2004 • **Machine :** Xbox



FABLE

Enfin libre ?

Première grande nouvelle, la date de sortie de *Fable* a été fixée au mois d'octobre prochain ! L'occasion rêvée de confronter les beaux discours d'intention à la froide réalité du gameplay. À ce titre, et contrairement à ce qui était annoncé, il ne sera pas possible de gambader partout. Mais avouons que les contacts avec les PNJ et les possibilités d'évolutions morales semblent très riches. *Fable* reste cependant un titre à la magie visuelle inouïe et au contenu d'une rare densité. Une expérience qu'il nous tarde de vivre...

Sortie : Octobre 2004 • **Machine :** Xbox

HALO 2

LE JEU DE L'E3 2004

PAS DE GROSSES SURPRISES CHEZ MICROSOFT À L'E3, MAIS UNE DATE DE SORTIE POUR *HALO 2*, ÉLU MEILLEUR JEU CONSOLE, MEILLEUR JEU D'ACTION ET MEILLEUR JEU ONLINE DU SALON.

L'équipe de Bungie nous avait mis l'eau à la bouche lors de la conférence Microsoft. Qu'à cela ne tienne, nous la retrouvons dès le lendemain dans les backstages du salon pour une petite partie multijoueur. Mais avant de s'installer à la manette, un petit passage en revue des quelques nouveautés de cette suite tant attendue.

IMPRESSIONNANT EN SOLO

Petit zoom sur les personnages afin d'apprécier les détails des armures du Master Chief et des Elites Covenants qu'il sera possible de personnaliser en modifiant la couleur mais également en créant ses propres blasons qui apparaîtront sur les épaulettes et à l'arrière du casque. On retrouve avec plaisir l'arsenal du premier opus auquel s'ajoutent de nouvelles armes dont le Plasma Sword des Covenants. Le porteur de ce « sabre laser », arme ultime au corps à corps, est capable de réaliser une sorte d'uppercut propulsant son adversaire quelques mètres plus loin le tuant sur le coup la plupart du temps. Il est désormais possible de porter une arme dans chaque main et de tirer indépendamment avec l'une ou l'autre grâce aux gâchettes. Seuls inconvénients : le manque de précision lorsqu'on tire avec les deux armes en même temps et l'impossibilité de lancer des grenades. Les véhicules ont eux aussi subi quelques améliorations et sont désormais modélisés dans les moindres détails. Les impacts des tirs sont aussitôt visibles et finissent par affecter la conduite. Mais la destruction d'un véhicule se fait en deux temps. Il devient tout d'abord inutilisable. Vous n'avez alors que quelques secondes pour vous en éloigner avant l'explosion du moteur. Très puissante, celle-ci projette des bouts de carcasse de-ci, de-là et s'avère très dangereuse pour celui qui



■ Le Ghost dispose d'un super turbo qui le propulse à une vitesse effarante, mais qui le rend particulièrement difficile à contrôler et qui l'empêche de tirer.

GENRE : FIRST PERSON SHOOTER
DATE DE SORTIE : 9 NOVEMBRE 2004
MACHINE : XBOX



ÉDITEUR : MICROSOFT / DÉVELOPPEUR : BUNGIE



■ 1-Dans quelques instants, ce Covenant va envoyer valdinguer le pilote du Ghost de façon spectaculaire et lui piquer sa place. 2-Ces tourelles fixes fauchent toute cible entrant dans leur champ de tir avec une efficacité redoutable. 3-Les tirs successifs mettent à mal les bâtiments dont certaines parties finissent par exploser ou par se détacher.

LES CARTES MULTIJOUEURS S'ANNONCENT TRÈS TACTIQUES

aurait le malheur de se trouver à côté. Enfin, petit détail amusant, il est possible de désarçonner le pilote du Ghost tout simplement en se plaçant devant ou derrière lui et en appuyant sur X.

JOUISSIF EN MULTI

Après cette mise en bouche, il était temps pour nous de s'essayer enfin au mode multijoueur à 4 contre 4. Le choix du terrain d'opération s'est porté sur Zanzibar, un avant-poste humain sur une plage de la côte africaine en 2552 déjà bien endommagé par les Covenants : brèches dans le mur d'enceinte et sur certaines passerelles. Son survol permet de nous rendre compte de sa richesse et d'entrevoir une partie des points stratégiques qu'il faudra prendre ou défendre à tout prix. À commencer par des mitrailleuses lourdes qui feront des ravages sur les troupes ennemies. Des bidons jonchent la cour d'enceinte, mais se cacher derrière sera une bien mauvaise idée, ceux-ci réagissant très mal aux tirs. On remarque également certains mécanismes. Le premier maintient fermée la porte de l'entrepôt où se trouve le drapeau empêchant l'entrée d'un véhicule. Une cible de choix pour les assaillants. Un autre fait tomber une passerelle permettant aux plus téméraires d'atteindre le redoutable Plasma Sword. Cette heure de jeu a suffi à nous convaincre et pourtant la version présentée, contrairement à la version finale, n'exploitait pas le micro-casque.

#Fil

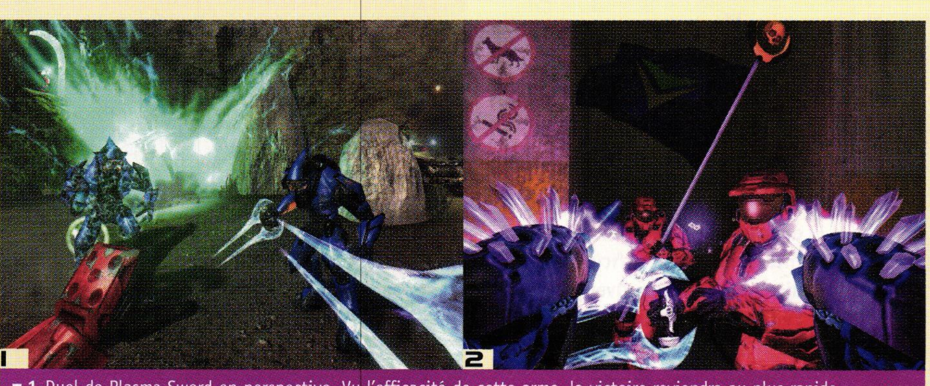
NOS IMPRESSIONS

Halo 2 semble tenir toutes ses promesses. Nous avons été surpris par l'architecture de la map multijoueur qui laisse augurer des combats des plus tactiques sur le Xbox Live. La France fera partie des quelques pays européens à profiter du jeu en même temps que les États-Unis dès le 9 novembre prochain.

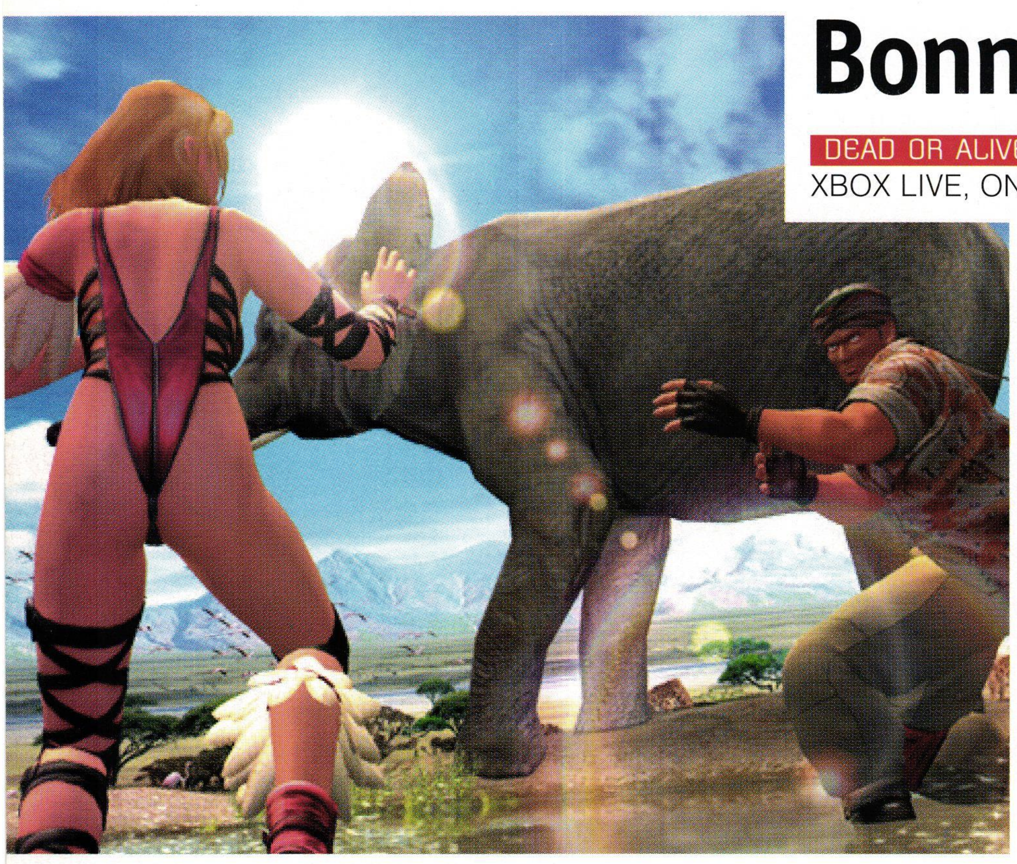


■ 4-Voilà ce qui arrive lorsque l'on ne s'éloigne pas assez vite d'un véhicule endommagé. 5-Le Warthog a encore gagné en puissance avec un lance-roquettes monté à l'arrière.





■ 1-Duel de Plasma Sword en perspective. Vu l'efficacité de cette arme, la victoire reviendra au plus rapide. 2-Ce que l'on gagne en puissance de feu en tirant en même temps avec les deux armes, on le perd en précision.



Bonnet D ou A ?

DEAD OR ALIVE ULTIMATE WANTED SUR LE XBOX LIVE, ON VOUS VEUT MORT OU VIF !

Aujourd'hui encore, *DOA3* reste le jeu de combat en 3D le plus réussi techniquement, tous supports confondus, et l'un des meilleurs du genre sur Xbox. Et la relève viendra non pas d'un descendant mais plutôt de deux prédécesseurs ! Sous cette appellation d'*Ultimate* se cachent en effet les précédents épisodes. Si seule l'option online constitue une réelle nouveauté pour le tout premier volet, copié-collé de la version sortie jadis dans les salles d'arcade, le second opus a bénéficié quant à lui d'une refonte totale, dans la forme comme dans le fond. Si bien que l'on ne le reconnaît même plus ! Basé sur le moteur graphique amélioré d'*Xtreme Beach Volleyball*, ce *DOA2* remixé distribue des gifles visuelles magistrales à chaque instant, façon *Ong Bak*. Environnements archidétaillés, animations supra précises, effets très spéciaux… L'article est grave dithyrambique ? Ouais et alors ? Avec ses nombreux features (ajout de décors, de mouvements, de costumes, d'interactions et du Xbox Live), *Ultimate* est voué à devenir un Mégastar !

Sortie : Septembre 2004 • **Machine :** Xbox

DANCE EUROPE, LE JEU DE DANSE DE BIGBEN, DÉBARQUE SUR XBOX LE 2 JUILLET DANS UNE VERSION LÉGÈREMENT AMÉLIORÉE.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

L'effet Manimal

Depuis 2001 qu'il est en préparation (initialement sur NGC), *Kameo* se précise finalement pour début 2005. Au programme, une jolie petite aventure pleine d'exploration se concentrant sur les pouvoirs de la petite Kameo, capable de se transformer en une dizaine de monstres pour passer les épreuves imposées…

Sortie : Janvier 2005 • **Machine :** Xbox





100 millions

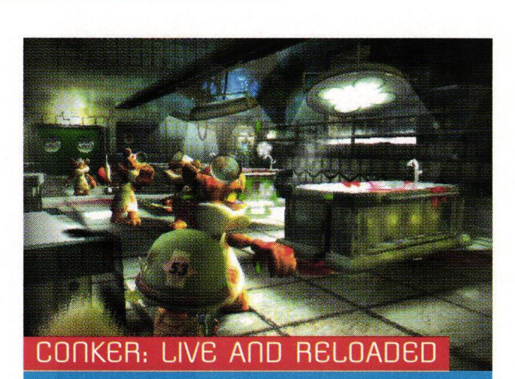
Ayé, c'est avec fierté que la PSone vient de franchir la barre des 100 millions de consoles dans le monde ! Un résultat tout simplement historique pour une console de salon !



1 million

Avec une telle somme (en dollars) d'arriérés de loyer, de salaires et de royalties, Interplay devrait officiellement disparaître ! Game Over pour l'éditeur américain ! Pouic.





CONKER: LIVE AND RELOADED

L'écureuil se rebiffe

Des nouvelles du front de l'irrévérencieux rongeur de Rare. Le prochain titre basé sur sa pomme se présente toujours comme un jeu d'action par équipe à l'humour bien lourd. 16 joueurs qui s'en mettront plein les dents sur le Live avec un choix de 6 classes de persos. *Conker's Bad Fur Day* (la version N64) renaîtra sur Xbox et sera intégré à ce DVD.

Sortie : Mars 2005 • **Machine :** Xbox

GENRE : ACTION/SURVIVAL-HORROR
DATE DE SORTIE : COURANT 2005
MACHINE : XBOX



ÉDITEUR : ACTIVISION / DÉVELOPPEUR : VICARIOUS VISIONS

DOOM 3

MARS ET ÇA REPART !

DEPUIS LE TEMPS QU'ON L'ATTENDAIT CELUI-LÀ. L'E3 NOUS AURA FINALEMENT PERMIS DE JOUER AU DERNIER REJETON DES PRODIGES DU JEU D'ACTION.

Oui, jeu d'action car on ne pourra dorénavant plus parler de FPS (First Person Shooter pour les amnésiques), alors autant employer une dénomination générique. Avec *Doom 3*, id Software revisite la série. *Breakdown* et autre *Deus Ex* pour ne citer qu'eux avaient déjà ouvert la brèche, transportant le FPS sur les sentiers de l'aventure et du RPG. *Doom 3* explore ceux du survival-horror, délaissant les origines mêmes de la série qui, rappelons-le, a contribué à créer un genre. Finis les démons à blaster à la chaîne par dizaines et le rythme à 300 à l'heure. Place à une approche plus intimiste et une progression plus réfléchie. Mars, la charmante planète rouge, accueille de nouveau, comme par tradition, les aventures du space marine en galère. Ça finira en enfer comme d'habitude mais l'essentiel du jeu semble se dérouler dans les méandres de la base spatiale. Les premières minutes donnent le ton : un environnement confiné, un éclairage restreint et une atmosphère poussant à l'asphyxie. Les zombies et les démons surgissent toujours à l'improviste, instaurant ainsi un climat de stress et de panique si cher au survival-horror. Pour renforcer l'effet, on ne peut pas utiliser sa lampe torche et une arme en même temps... on vous laisse imaginer. Certes, *Doom 3* n'est pas à mettre entre les mains d'un claustrophobe. Les épileptiques seront quant à eux épargnés du fait d'une non-débauche de couleurs – teintes à dominantes grises et froides d'une base spatiale – et d'une animation pas très fluide (la maniabilité est néanmoins excellente). Des choses qui pourront être améliorées. Au final, on obtient une mise en bouche plutôt convaincante.

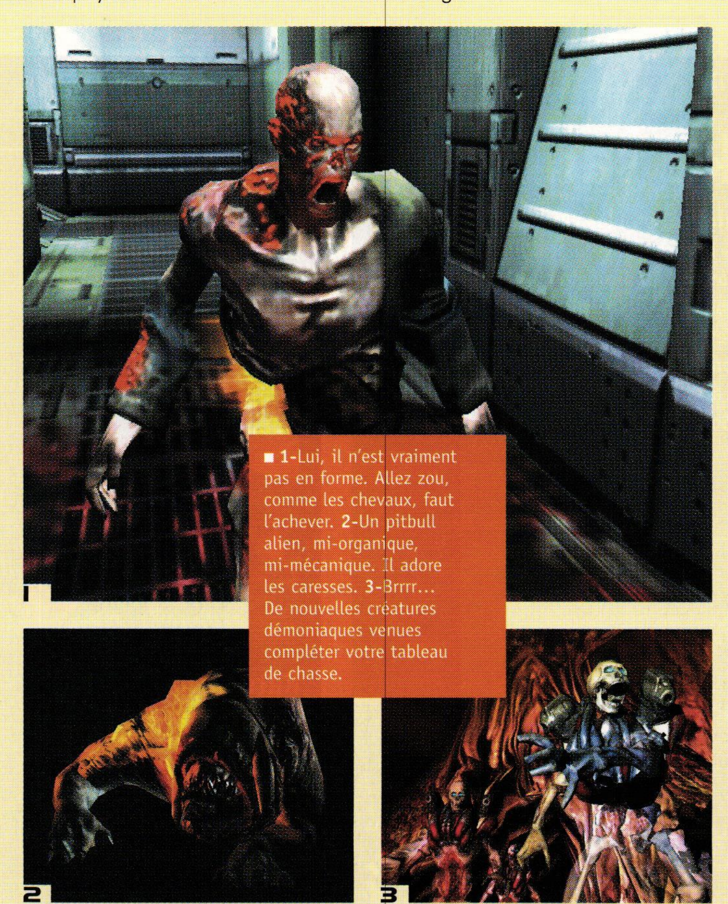
Teckos

NOS IMPRESSIONS

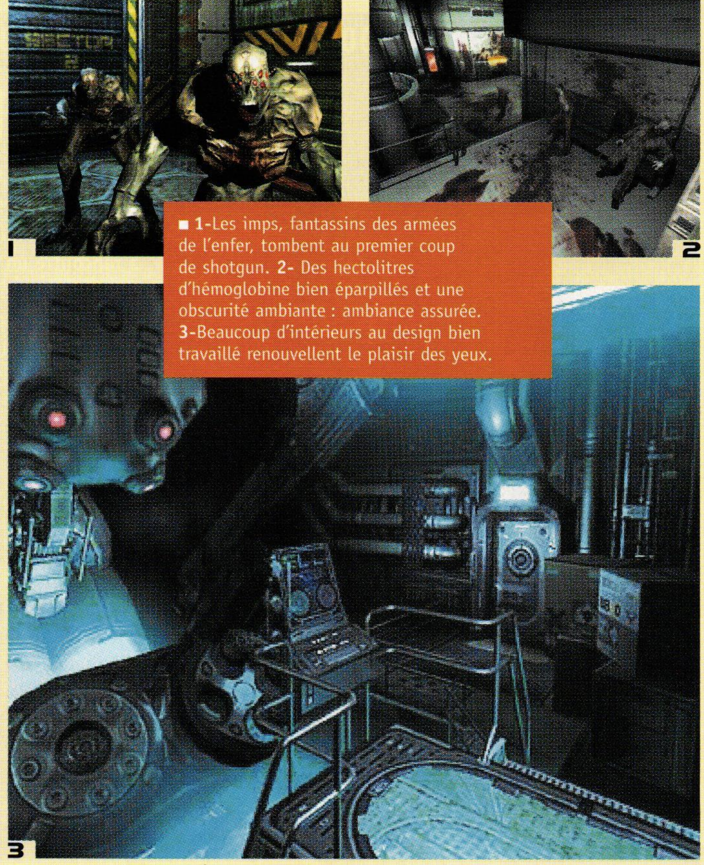
Malgré un frame-rate loin d'être optimisé, *Doom 3* réussit, par son ambiance, à scotcher. On frémit comme jamais dans l'obscurité, agrippé à sa lampe torche comme un zombie à votre cheville, et on sursaute à la moindre ombre suspecte. Une ambiance terrifiante qui devrait avantageusement prendre le pas sur l'action.



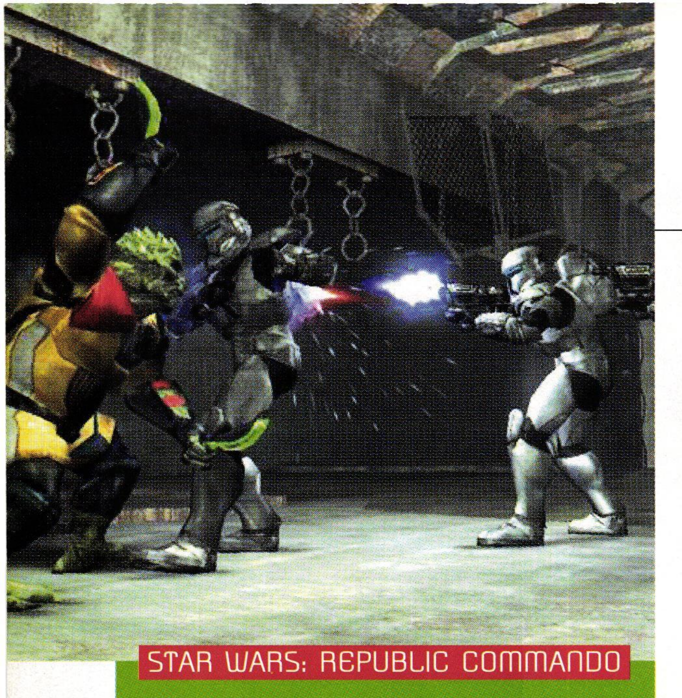
Vos anciens collègues ne sont pas épargnés. Ici, un ex-marine avec un tentacule en guise de bras droit.



1-Lui, il n'est vraiment pas en forme. Allez zou, comme les chevaux, faut l'achever. **2-**Un pitbull alien, mi-organique, mi-mécanique. Il adore les caresses. **3-**Brrrr... De nouvelles créatures démoniaques venues compléter votre tableau de chasse.



1-Les imps, fantassins des armées de l'enfer, tombent au premier coup de shotgun. **2-** Des hectolitres d'hémoglobine bien éparpillés et une obscurité ambiante : ambiance assurée. **3-**Beaucoup d'intérieurs au design bien travaillé renouvellent le plaisir des yeux.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

L'union fait la Force

Développé par LucasArts et distribué par Activision, *Republic Commando* se veut le *Rainbow Six 3* de l'univers *Star Wars*. Ce FPS tactique vous mettra aux commandes d'une escouade de soldats républicains surentraînés au travers de 14 missions derrière les lignes ennemies, pour le plus grand bonheur des fans. Le système d'ordre se voudra simple et la réalisation se base sur le moteur d'*Unreal*, gage de qualité. En outre, les parties en multijoueur seront optimisées Xbox Live et les modes iront du classique Deathmatch au Capture the Flag. Ouchi mama !

Sortie : 21 octobre 2004 • **Machine :** Xbox





Nuits de Chine, nuits câlines

JADE EMPIRE APRÈS *KOTOR*, BIOWARE PRÉPARE UN RPG AU DOUX PARFUM DE MYTHOLOGIE ASIATIQUE.

Plus il se dévoile, plus on trépigne d'impatience. Avec *Jade Empire*, Bioware nous confirme avec classe son envie de s'écarter du chemin heroic-fantasy dans lequel le studio s'était engouffré avec un succès retentissant. Cette aventure non soumise à une licence prend place dans la Chine médiévale, véritable geyser à mythes et légendes. Parce que l'univers s'y prête volontiers, les mêlées auront une importance folle, peut-être même davantage que la recherche, les dialogues ou les énigmes. Néanmoins, ce qu'on a vu détonne tout de même un peu beaucoup, le moteur du jeu étant le même que celui de *KOTOR* en amélioré. Le système de combat, en revanche, se montre bien plus proche d'un beat'em all. M'enfin, avec les mois de développement qui restent avant son arrivée, on peut faire confiance aux virtuoses canadiens pour nous offrir un gameplay aux petits oignons.

Sortie : Mars 2005 • **Machine :** Xbox



PAINKILLER

Le doom-like sanctifié

Même s'ils n'ont plus trop la cote, les FPS 100 % charcutage ont toujours leurs fans, comme en témoigne l'existence de *Serious Sam*. *Painkiller*, du studio polonais People Can Fly, a rencontré un beau succès sur PC. Ses frags sur fond de guerre sainte et la variété de ses décors et ennemis ont su convaincre un public pourtant exigeant. Parviendra-t-il à se faire une petite place sur Xbox ?

Sortie : 21 octobre 2004 • **Machine :** Xbox

NEWS

Xbox

True Fantasy Live offline !

L'horreur est totale ! Oui, amis fans de MMORPG, qui attendiez avec ferveur le fameux *True Fantasy Live Online* sur Xbox... Microsoft vient d'annuler ce jeu ! Des problèmes de délais seraient évoqués. Snif...

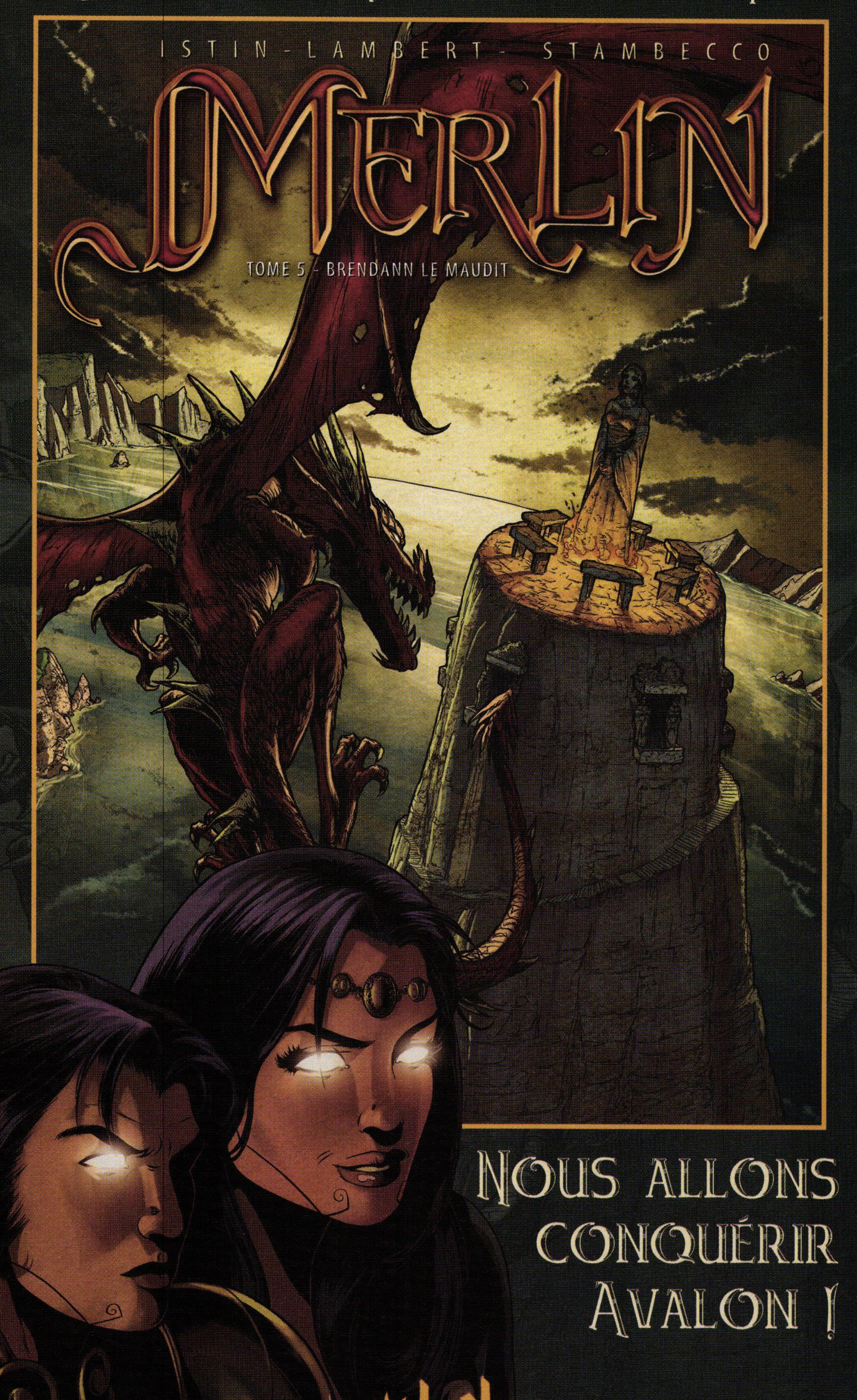


Rare se fait rare

D'après un responsable de Rare, *Kameo* et *Conker* devraient être les deux derniers titres du développeur sur Xbox ! En effet, le développement de *Perfect Dark Zero* et d'un potentiel *Killer Instinct 3* devrait directement basculer vers la Xbox 2. Grosse déception pour les fans de Rare...

EN LIBRAIRIE

Entre malédiction et domination,
le parcours initiatique de Merlin s'accomplit...





CONSOLES



Duel au sommet !

AVANT LA GUERRE DES CONSOLES DE SALON NEXT GEN, 2004/2005 MARQUERA LE DÉBUT D'UN AUTRE AFFRONTEMENT : LES PORTABLES !

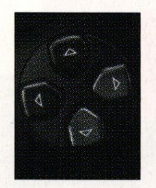


Jusqu'à présent, aucun adversaire valable n'était venu défier Nintendo sur le marché des consoles portables, son monopole et fonds de commerce depuis de nombreuses années. Sega, SNK, NEC, Bandai, nos amis coréens avec leur GP32... Tous se sont rétamés face à Big N. Cette fois-ci, c'est Sony qui, après avoir balayé la firme basée à Kyoto sur le marché des consoles de salon il y a une dizaine d'années, rentre dans la danse. Et là, c'est une autre paire de manches ! Nous savions que Sony allait dévoiler sa console portable lors de l'édition de l'E3 2003. Début 2004, Nintendo annonce lui aussi une nouvelle console portable. Il fallait un adversaire à la PSP. Ce n'était pas une SNIN plus ou moins boostée (le GBA) qui allait faire le poids face à une PS2 (la PSP). Nintendo, ne pouvant plus jouer la carte de l'avance technologique depuis longtemps, a fait le pari de venir avec un nouveau concept : introduire une nouvelle façon de jouer avec la DS. Sony lui sort toute son artillerie (deals avec Sony Pictures, Music etc.) et annonce le walkman du XXI[e] siècle. Faisons le tour des deux protagonistes avant l'affrontement sur le terrain qui débute fin 2004 au Japon.

L'AFFRONTEMENT DE DEUX ÉCOLES QUE TOUT OPPOSE !

Hands on the beast

Vous vous souvenez certainement si vous suivez Joypad régulièrement du premier « Concept Art » de la PSP, révélé il y a six mois par Kutaragi san. Premier constat, la version définitive y ressemble énormément. Ce qui surprend le plus avec la PSP, c'est sans doute la taille et la qualité de l'écran. La prise en main est plutôt agréable, même si on aurait pu espérer mieux de la croix directionnelle. La grosse ombre provient de la protection de l'écran, absente. Un étui à part va s'imposer pour la transporter en évitant les rayures.



Comme chez Nintendo, la magie du marketing essaie de faire son effet. Intéressant aussi de voir souvent les mêmes têtes dans les vidéos de promo, les intervenants semblaient juste changer le nom de la machine, tout en restant aussi enthousiastes. Toujours est-il que les développeurs se réjouissent d'avoir une machine portable avec de telles caractéristiques. Certains d'entre eux affirmaient que la conversion de titres PS2 était relativement simple, sans aucune perte de qualité. L'avenir nous dira s'ils ont dit vrai.



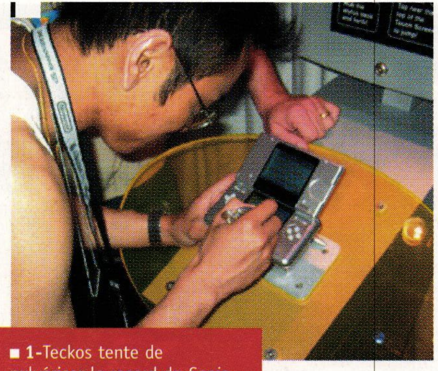


1-Voici toute une collection d'UMD. Tous les médias étaient mélangés : jeux, films, clips vidéo... Une grande famille. 2-Remarquez la taille de l'écran par rapport au reste de la console.

Un petit clip avec deux petites enceintes ? « Le walkman du XXIe siècle ! » qu'ils disent.

Un monstre trop gourmand ?

Intéressant de voir que Sony a choisi un MIPS comme processeur central, pratiquement du même modèle que celui de la N64 mais surboosté au niveau vitesse et fonctions ajoutées (vpu, fpu), sans oublier une tonne de coprocesseurs. Machine à tout faire, elle gère de nombreux effets graphiques en hard, et la taille conséquente de la RAM, entre autres, rappelle une PS2 avec quelques variations. Un bémol, un processeur de type MIPS consomme beaucoup, sans oublier le lecteur mécanique de l'UMD qui ne va pas arranger les choses. Si en plus les jeux font du streaming (genre *GTA*), là c'est la fin de tout ! Mais on espère que sur une console Sony le lecteur optique soit de qualité.





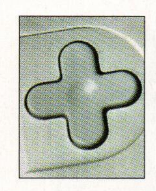
1-Teckos tente de pulvériser le record de *Sonic DS*. Qui de lui ou de Dag de *JVM* aura le dernier mot ? 2-Hop, voici la bête avec *Metroid Prime Hunters*. Ce jeu a été pensé pour les droitiers et les gauchers. Une bonne initiative.

L'école Guy Roux

Pour la DS, Nintendo a choisi d'incorporer deux procs ARM, un ARM7 (de la même famille que celui qui équipe l'actuel GBA et permet de rester compatible avec celui-ci) et un ARM9. Ce dernier, très bon marché, gère aussi la vidéo, mais cela reste une accélération 3D plutôt limitée, sans aucun effet géré en hard. Autre point, il consomme peu et équipe aujourd'hui moult PDA. Nintendo a donc tout joué sur l'écran tactile, avec une machine aux capacités techniques limitées, mais avec une bonne autonomie. L'absence de lecteur mécanique est un bon point pour rallonger la durée de vie de la batterie en consommant moins. Une machine qui veut communiquer : écran tactile, reconnaissance vocale, Wi-Fi... Le va-tout de Nintendo !

Les mains sur la bête

Tout d'abord, force est de reconnaître que Nintendo nous avait habitués à de meilleurs designs, et l'on s'attendait à mieux que cet étui à lunettes. Les boutons « L » et « R » sont désormais de forme ronde et sont positionnés sur chaque coin de la partie basse. Les deux écrans rappellent celui du GBA au niveau des dimensions. Petite déception aussi en ce qui concerne la croix directionnelle et les boutons. Ces derniers étant bien trop rapprochés. Enfin, ce modèle ne représente pas le design définitif et il subira de légères modifications. L'emplacement pour le stylet n'était d'ailleurs pas prévu.

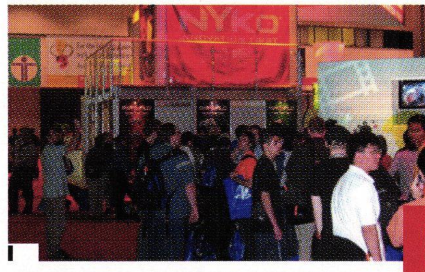


Cela va de soi, Nintendo diffusait une vidéo bien pompeuse avec des mecs très « excited » de faire des jeux sur DS. L'annonce la plus surprenante venant très certainement de Square Enix, qui semble vraiment s'intéresser à la prochaine console de Nintendo : « La DS offre de nouveaux horizons et une nouvelle façon de jouer », commente Yoichi Wada, le boss de l'usine à RPG. Entre les possibilités offertes par l'écran tactile, la communication sans fil et la reconnaissance vocale, nombreuses sont les pistes exploitables pour créer de nouveaux jeux.

ACTUS E3
LES INCONTOURNABLES DU SALON

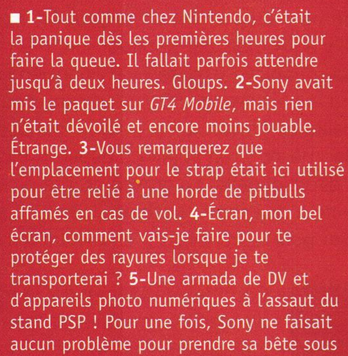


En débarquant sur le stand Sony réservé à la PSP, on découvre des jeux en démo. On se serait cru dans un musée ! On regarde la PSP, mais on ne touche pas. Quelques rares bornes permettaient de toucher la bête, mais on aurait pu s'attendre à un plus grand déploiement et surtout plus de jeux ! Après deux vitrines dévoilant une ribambelle d'UMD, voici deux machines avec des démos techniques. La première proposait de jouer avec une lumière autour d'une planète et d'admirer la gestion du bump mapping et de la lumière. Une autre démo vous mettait face à un évier rempli d'eau, et on pouvait diriger son canard en plastique et jeter un coup d'œil aux vagues générées par le déplacement. Mouais. Un peu plus sur la gauche, le trailer de *FFVII AC* tournait en boucle. La qualité de la vidéo est impeccable. Plus qu'à attendre de longs mois avant de voir Cloud s'agiter sur PSP. Derrière les consoles de démo en rapport avec le jeu, Sony diffusait des clips sur la PSP et rappelle (en montrant si peu de jeux c'est réussi) que celle-ci s'oriente un peu vers tout. Derrière la première rangée de consoles, on trouve une vidéo (donc non jouable, grrr) de *Metal Gear Acid*. Ce *MGA* se joue avec des cartes d'actions, de déplacements, etc. Espérons qu'il y aura des titres plus convaincants pour la sortie, parce qu'à l'heure actuelle, c'est un peu cheap… Sans parler du prix, éternel inconnu, qui risque de ne pas être cheap du tout, vu ce que la PSP a dans le ventre.

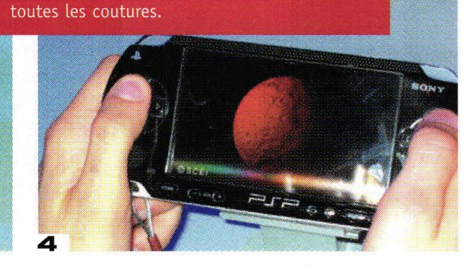
1


2


3

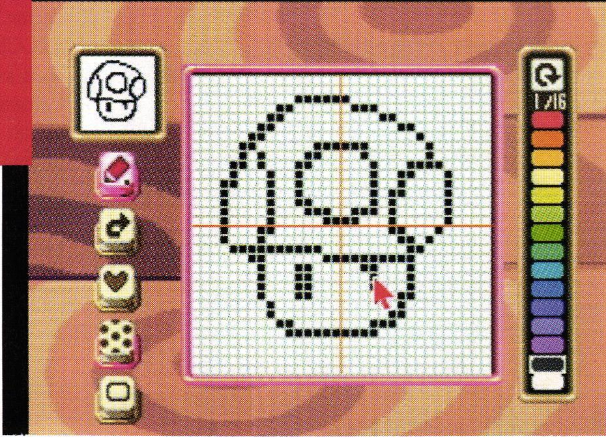
■ **1**-Tout comme chez Nintendo, c'était la panique dès les premières heures pour faire la queue. Il fallait parfois attendre jusqu'à deux heures. Gloups. **2**-Sony avait mis le paquet sur *GT4 Mobile*, mais rien n'était dévoilé et encore moins jouable. Étrange. **3**-Vous remarquerez que l'emplacement pour le strap était ici utilisé pour être relié à une horde de pitbulls affamés en cas de vol. **4**-Écran, mon bel écran, comment vais-je faire pour te protéger des rayures lorsque je te transporterai ? **5**-Une armada de DV et d'appareils photo numériques à l'assaut du stand PSP ! Pour une fois, Sony ne faisait aucun problème pour prendre sa bête sous toutes les coutures.

4


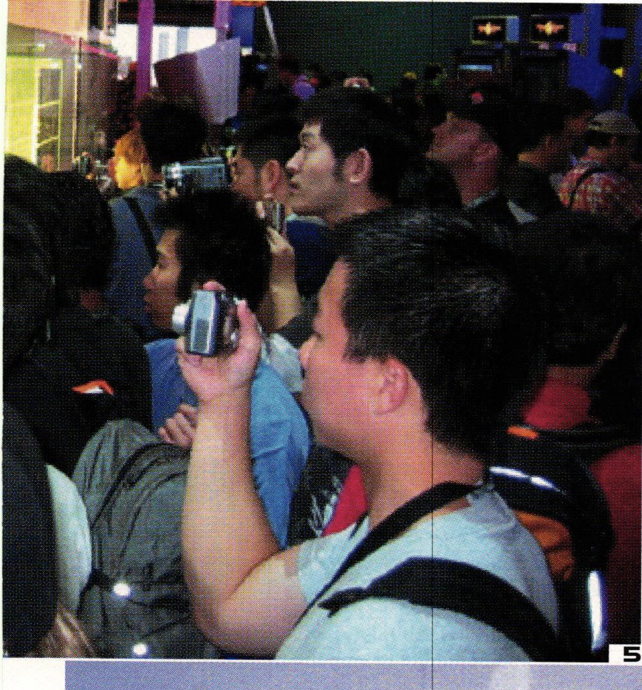
1


2

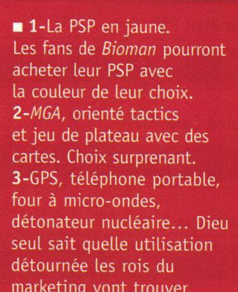

3

■ **1**-Ah, le fameux jeu de palets. Et ici pas de forains pour vous crier dessus si le palet sort de la table. **2**-Tracez une ligne de nuages pour diriger la chute de Baby Mario et récupérer au passage les bonus de couleur bleue. **3**-Au moins une bonne raison d'acheter la DS, *Doubutsu no mori* va sortir dessus. Avec, au programme, de la couture avec les hérissons. Terrible.

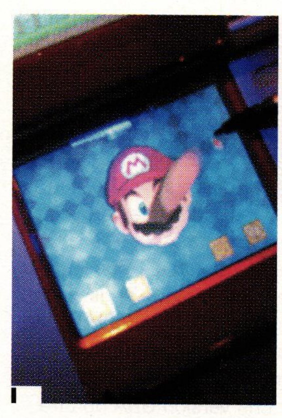





■ **1-**La PSP en jaune. Les fans de *Bioman* pourront acheter leur PSP avec la couleur de leur choix.
2-*MGA*, orienté tactics et jeu de plateau avec des cartes. Choix surprenant.
3-GPS, téléphone portable, four à micro-ondes, détonateur nucléaire... Dieu seul sait quelle utilisation détournée les rois du marketing vont trouver.

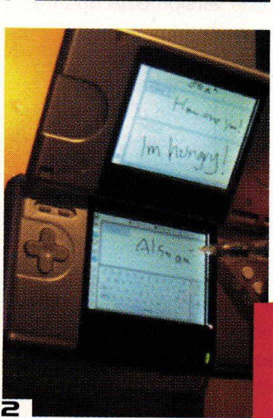








Et c'est parti pour le tour des démos du stand Nintendo. À peine arrivé, de charmantes demoiselles nous proposent un tas de stylets avec une lumière bleue à l'intérieur (la version définitive sera rectiligne et sans lumière qui clignote). Une fois en possession de l'engin, direction *Made in Wario DS*. La démo ne présentait que 4 mini-jeux qui tournaient au hasard, mais ce fut déjà l'occasion de découvrir le potentiel de la machine. Quel plaisir, simple je vous l'accorde, de bouger sa petite mimine sur l'écran inférieur pour découper des fruits qui volent, libérer un hamster en faisant tourner sa cage, etc. Du pur bonheur ! On enchaîne avec des petites démos, comme le découpage de morceaux de bois. En appuyant sur l'écran avec le stylet, vous pouviez sculpter la pièce et voir votre œuvre après quelques secondes. On pouvait aussi jouer du xylophone avec Pikachu sur une autre borne, diriger un sous-marin en appuyant directement sur le tableau de bord pour les déplacements, ou encore tracer une voie avec des nuages pour que Baby Mario récupère un max de bonus. On enchaîne avec *Super Mario 64X4*. Ici, un seul écran est véritablement utilisé, l'autre servant de radar pour localiser vos camarades de jeu, tout ce petit monde évoluant dans le premier niveau de *Super Mario 64*, ZE Mario ultime en 3D. La 3D, justement. La NDS offre la possibilité aux développeurs de faire enfin de la 3D sans passer par des bidouilles de programmation, il était temps.
Si Nintendo clame que la 3D de la DS se situe entre celle d'une N64 et celle du NGC, force est d'admettre, après vérifications des specs et auprès des développeurs, que nous sommes plutôt entre une SNES et une N64, l'ARM9 ne proposant qu'une accélération 3D digne d'un PC de bureau de 1995. Revenons aux jeux. *Sonic DS* permettait de rayer l'écran tactile, le but du jeu étant de faire des allers-retours le plus rapidement possible avec le stylet pour faire avancer Sonic ! Juste derrière, *PictoChat*, un petit programme permettant d'aller jusqu'à 16 personnes pour communiquer en écrivant ou en faisant des petits dessins, le tout sans fil ! Enfin, *Pac Pix*. Cette dernière démo est fantastique. Vous devez dessiner un Pac-Man avec le stylet. Si la bestiole est validée, elle prend alors forme et commence à manger les fantômes qui se trouvent dans sa direction. Il faut ensuite dessiner une bordure et selon le sens du trait, notre glouton tournera dans un sens ou dans l'autre ! Très sympa. Au final, la machine nous a un peu déçus esthétiquement, mais certaines démos nous laissent présager de concepts vraiment délirants. Et puis quel plaisir de découper les fruits dans *Made in Wario DS*. C'est décidé, je l'achète au moins pour ça et pour *Animal Forest DS* !



■ **1-**Quelle joie de déformer presque à volonté la tête de Mario, comme dans *Super Mario 64*. Nostalgie, quand tu nous tiens...
2-Ah, *PictoChat* ! L'occasion de discuter à distance avec l'une des catcheuses ou nageuses de l'ex-Allemagne de l'Est embauchées par Nintendo.



Vous remarquerez certaines similitudes entre les deux plannings de sortie, les éditeurs tiers ne mettant pas pour le moment tous leurs œufs dans le même panier. Sony va bien sûr, tout comme Nintendo, inonder le marché avec ses titres maison : *Gran Turismo, WipEout, Syphon Filter, Ape Escape... Gran Turismo*, tiens, parlons-en. Certaines rumeurs affirment que le jeu serait prêt depuis un certain temps, mais que Sony le retarde volontairement pour attendre la sortie de la PSP, et sans doute nous refaire le coup de la PocketStation (échange de données entre la console et une autre machine pour débloquer des bonus). Sony a beaucoup parlé de la connexion de la PSP avec d'autres PSP, avec la PS2... Comment cela va-t-il être exploité ? Pourquoi Square Enix n'a encore annoncé aucun jeu, juste la disponibilité de *FFVII AC* au format UMD ? Sony a décidé de sortir l'artillerie lourde et de prendre le dernier bastion de Nintendo. Une chose est sûre, c'est que la bataille risque d'être terriblement ardue !

LINE-UP TRÈS SAGE

TITRE	ÉDITEUR	TITRE	ÉDITEUR
Spider-Man PSP	Activision	PSP Racing	Playlogic
Tony Hawk's Pro Skater PSP	Activision	MediEvil PSP	Sony
Armored Core PSP	Agetec	Ape Escape PSP	Sony
AC: Formula Front PSP	Agetec	WipEout PSP	Sony
Darkstalkers 3	Capcom	Hot Shots Golf PSP	Sony
NBA Street PSP	Electronic Arts	ATV Offroad Fury PSP	Sony
Tiger Woods PGA Tour PSP	Electronic Arts	Twisted Metal PSP	Sony
NFL Street PSP	Electronic Arts	Gran Turismo 4 Mobile	Sony
Combat Over Europe	GMX Media	Syphon Filter PSP	Sony
Dynasty Warriors PSP	Koei	Death Jr PSP	Sony
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	BBG PSP	Seed9
Metal Gear Acid	Konami	Project S PSP	Sega
Frogger PSP	Konami	Puyo Pop Fever PSP	Sega
Ridge Racer PSP	Namco		

QUELS JEUX POUR LA DS ?

TITRE	ÉDITEUR	TITRE	ÉDITEUR
Spider-Man 2	Activision	Pac'n'Roll	Namco
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	Pac-Pix	Namco
One Piece	Bandai	RPG (titre non défini)	Namco
Dragonball Z	Banpresto	Sonic DS	Sega Corporation
Mega Man Battle Network	Capcom	Project Rub	Sega Corporation
Viewtiful Joe	Capcom	Hanjyuku Hero	Square Enix
Gyakuten Saiban	Capcom	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Square Enix
Need For Speed	Electronic Arts	Dragon Quest Monsters	Square Enix
Bomberman	Hudson Soft	Monster Rancher	Tecmo
Dynasty Warriors	Koei	Un jeu de la Team Ninja	Tecmo
Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour	Konami	Compilation de petits jeux	Telegames
Frogger 2005	Konami	SpongeBob SquarePants	THQ
New Mr Driller	Namco	Rayman	Ubisoft



On pouvait s'y attendre avec Nintendo, nous allons avoir droit à toute la ménagerie de Big N, avec un joli logo DS derrière. Il est d'ailleurs intéressant de voir que certains titres sont passés à la hâte du GBA à la DS. Prenons le cas de *Doubutsu no mori* (*Animal Crossing*) par exemple. Lorsque nous avions rencontré Takashi Tezuka (producteur du jeu et aussi éternel bras droit de Miyamoto depuis plus de vingt ans), il nous avait confié qu'il travaillait sur une version GBA du titre. Et là, cette année, tadam ! Le jeu sort miraculeusement sur DS. Et ce n'est pas tout, de nombreux titres ont été ainsi transférés. Nintendo a besoin d'un maximum de cartouches, et n'a plus vraiment besoin de booster ou venter les mérites de son GBA. Le plus surprenant étant le support inattendu de Square Enix pour la prochaine portable de Nintendo. On aurait pu s'attendre à une certaine frilosité de l'éditeur, mais son envie de développer sur DS de nombreux titres semble acquise. Voilà un très bon point pour Big N. Les autres développeurs s'aventureront-ils sur cet ambitieux chemin ? Wait and see...

PROCHAINES SORTIES



FORMULA ONE 2004

21 JUILLET 2004

Sony vous invite à vivre sur PS2 la saison 2004 de F1 avec toutes les données (pilotes et écuries) mises à jour, y compris les nouveaux circuits de Bahreïn et Shanghai. Fini le règne de Schumi !

CRIMSON TEARS

1ER JUILLET 2004

Dans ce beat'em all futuriste réalisé en cel shading, choisissez votre personnage parmi 3 humanoïdes, véritables machines de guerre, et partez à l'assaut de 10 niveaux générés aléatoirement. Ça se passe sur PS2.

DEFENDER OF THE CROWN

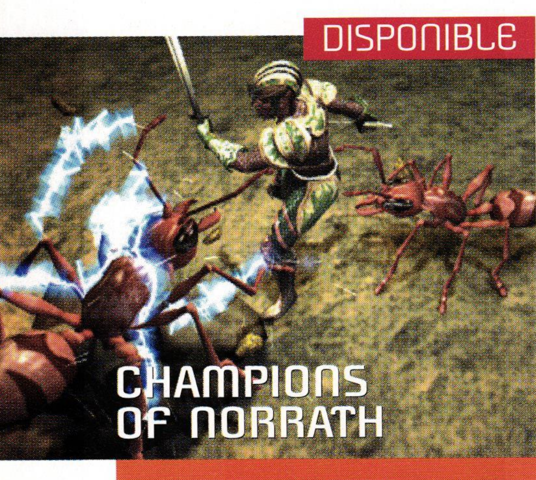
30 JUILLET 2004



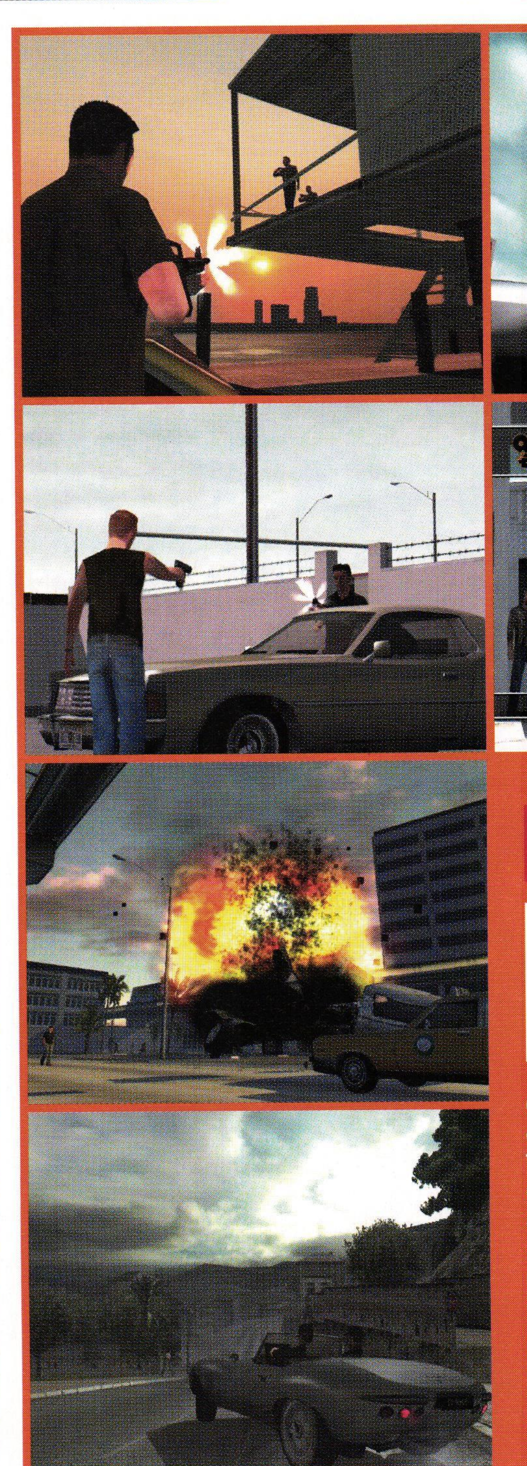
Une adaptation sur GBA d'un jeu mythique datant de 1986, rien que ça ! Vous devrez batailler à travers l'Angleterre médiévale pour vaincre les autres seigneurs, faire le siège de leur château et libérer la donzelle.

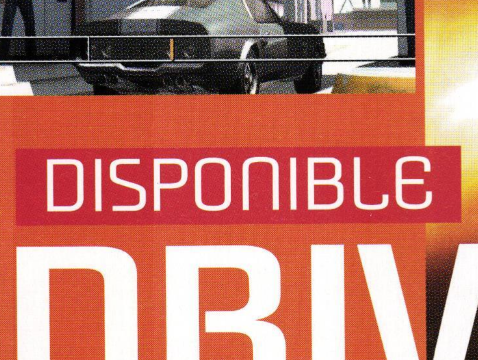
CHAMPIONS OF NORRATH

DISPONIBLE



Testé dans Joypad 140, où il reçut la note de 8/10, et initialement prévu pour la fin du mois d'avril, ce *Baldur's Gate*-like sur PS2 a été maintes fois repoussé mais ça valait la peine d'attendre.





DISPONIBLE

DRIV

C'est finalement avec quatre jours d'avance que Tanner et son partenaire Tobias infiltrent un réseau mondial de vol de voitures qui les conduit à Miami, Nice et Istanbul. Avec près de 50 véhicules différents disponibles (voitures, camions, motos), vous n'aurez que l'embarras du choix pour parcourir les 242 kilomètres de routes du jeu. Prudence tout de même en conduisant ou vous risquerez fort bien de finir au volant d'une épave.

À VOS AGENDAS !



7 JUILLET 2004

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Il n'est pas dans les habitudes de Gabe Logan d'être en retard pour une mission. Pourtant, ce premier épisode de *Syphon Filter* sur PS2, testé dans notre dernier numéro, où il obtint la note de 6/10, n'arrivera qu'en juillet.



2 JUILLET 2004

KIRBY AND THE AMAZING MIRROR

La petite boule rose de Nintendo devra se mettre en 4 (au sens propre du terme) afin de venir à bout de cette nouvelle aventure sur Game Boy Advance. Parmi les nouveautés, on trouvera un costume de Kid Icarus.

DISPONIBLE

COLIN MCRAE RALLY 04

Colin, aujourd'hui encore une référence, passe en gamme économique aussi bien sur Xbox que sur PlayStation 2 au prix de 29,99 €. Vous devriez pouvoir le trouver au moment où vous lirez ces lignes. Voilà une nouvelle qu'elle est bonne !

3R

Le test dans le prochain numéro

Ah, Tanner ! Après nous avoir dit que tes aventures n'étaient approuvées par Sony et Microsoft, puis finalement que ton père, Martin Edmonson, souhaitait que l'on te découvre dans une version définitive alors qu'il ne restait que deux semaines avant la date de sortie initialement prévue, tu parais au final en avance. Ah, Tanner, que nous caches-tu ?

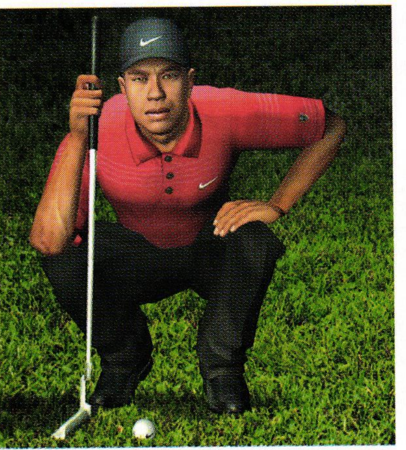


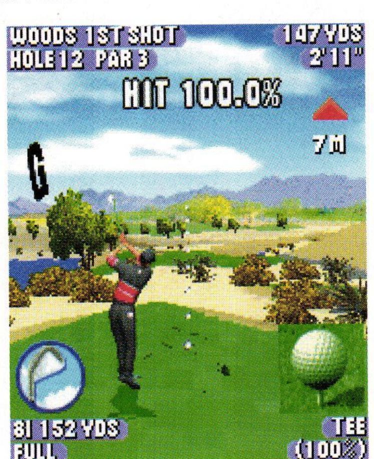


L'œil du tigre des bois

Référence dans le domaine sur consoles de salon, le jeu l'est aussi sur N-Gage. Tout d'abord, la maniabilité, bien que relativement repensée, constitue toujours l'un des points forts du soft. Passer maître dans l'art de distribuer des eagles et autres birdies devient un jeu d'enfant. Ensuite, la palette convenable de parcours, de golfeurs et de modes de jeu assure une bonne durée de vie. Enfin, balle sur le green, via la N-Gage Arena, il sera possible de débloquer un niveau supplémentaire. Et en multi, le titre devient particulièrement addictif.

Genre : Sport • **Nombre de joueurs :** 1 à 4 • **Machines :** N-Gage et N-Gage QD
Éditeur : Electronic Arts • **Développeur :** Electronic Arts





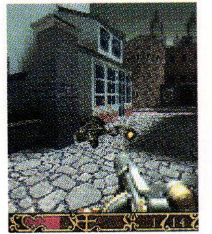


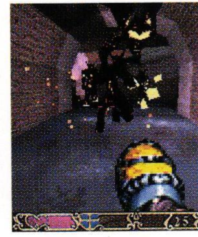
ASHEN

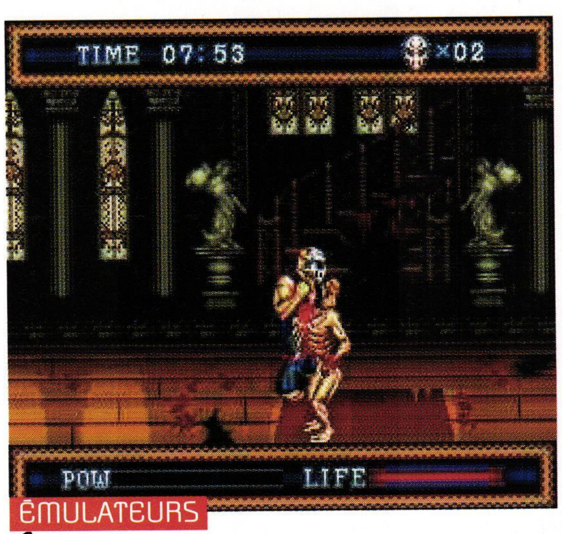
La vérité est ailleurs

Sur un scénario digne d'*X-Files*, le jeu vous place dans la peau de Jacob Ward et vous devrez venir à bout de diverses monstruosités. Pour vous défendre, pas loin de 10 armes allant des doubles guns au lance-roquettes. La particularité du titre vient de la « vision fantôme » qui vous offre la possibilité de discerner les ennemis cachés ou invisibles. En revanche, la prise en main fait défaut et on a du mal à bien coordonner les mouvements face aux assauts répétés des ennemis. Juste bon pour se défouler.

Genre : First Person Shooter
Nombre de joueurs : 1 à 4
Machines : N-Gage et N-Gage QD
Éditeur : Nokia
Développeur : Torus Games







ÉMULATEURS

Émules et images

Si vous trouvez qu'il n'y a pas suffisamment de jeux N-Gage, vous pouvez toujours vous rabattre sur les ludothèques Megadrive ou Game Boy. Des petits génies du code ont en effet créé des émulateurs plutôt prometteurs. Les premiers modèles présentent encore quelques problèmes techniques, mais ils seront, paraît-il, vite réglés. Leur nom ? Picodrive et Goboy. À vous les joies du rétro !

Planning N-Gage 2004

JUILLET/AOÛT 2004

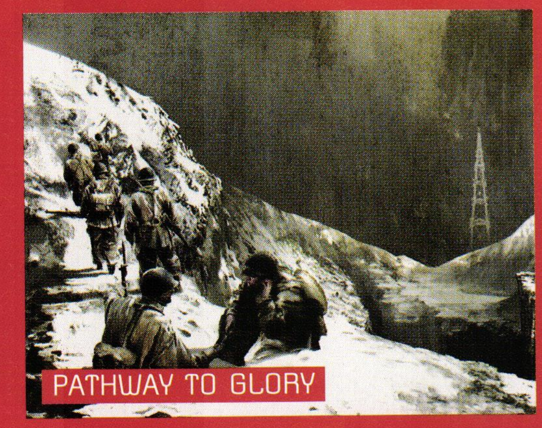
- Bomberman (Hudson)
- Crash Nitro Kart (Vivendi Universal Games)
- Spider-Man 2 (Activision)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Front (Gameloft)
- Virtua Cop (Sega)

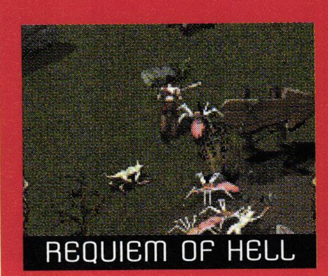
SEPTEMBRE/OCTOBRE 2004

- Alien Front (Sega)
- Operation Shadow (Nokia)

NOVEMBRE/DÉCEMBRE 2004

- Call of Duty (Activision)
- King of Fighters (Hudson)
- Pathway to Glory (Nokia)
- Pocket Kingdom: Own the World (Sega)
- Requiem of Hell (Nokia)
- Shade: Wrath of Angels (Cenega Publishing)
- SSX (Electronic Arts)
- The Elder Scrolls Travels: Shadowkey (Bethesda Softworks)
- The Roots: Gates of Chaos (Cenega Publishing)
- Worms World Party (THQ)
- WWE (THQ)
- Xanadu Next (Falcom)


PATHWAY TO GLORY


REQUIEM OF HELL

On en rêve...

Originaux, séduisants, fun et parfois abordables, découvrez ce mois-ci trois produits 100 % numériques pour vous accompagner en vacances ou simplement égayer vos loisirs. Musique nomade, vidéo numérique sur DVD ou Home Cinéma écolo, ces petits bijoux technologiques peuvent se targuer d'être parmi les plus compacts de leur catégorie.



SAMSUNG Yepp YP-T5V

Dans la jungle des baladeurs MP3, le dernier-né du constructeur coréen se distingue par sa taille lilliputienne qui ne l'empêche pas de disposer de nombreuses fonctionnalités. En effet, ce véritable petit concentré de technologie, disponible en 128 ou 256 Mo, permet de lire et d'encoder des MP3, d'écouter la radio, de stocker des fichiers informatiques et il peut même servir de dictaphone. Ce Yepp vous offre en plus un choix de 7 couleurs pour son écran LCD et un égaliseur personnalisable.

Prix : de 159 à 199 €



SONY DCR-DVD201

Aujourd'hui, rien de plus banal qu'un caméscope numérique, le format mini-DV s'étant largement imposé. Son principal défaut est lié à la nature même du support d'enregistrement : la cassette, qui ne permet pas de visionner instantanément différentes séquences. Sony propose une séduisante alternative avec sa nouvelle gamme de caméscopes DVD enregistrant au format DVD-R/-RW sur des disques de 8 cm. Que ce soit sur le caméscope DVD ou depuis votre lecteur de salon, l'accès immédiat à vos vidéos se révèle grisant.

Prix : 1 099 €



JVC EX-A1

Cette étonnante chaîne Home Cinéma se la joue très écolo puisqu'elle utilise des enceintes en bois. Et je ne parle pas du coffret d'enceinte en merisier massif, mais du cône du haut-parleur fabriqué à partir d'une fine feuille de bois de bouleau imprégnée de saké. Le célèbre alcool de riz japonais a été retenu par les ingénieurs de JVC comme le liquide le plus approprié pour la mise en forme des cônes de haut-parleur. Accessoirement, cette chaîne compacte, équipée de décodeurs Dolby Digital et DTS, lit les DVD et les CD MP3 et JPEG. **Prix : 699 €**

SFR PRESENTE

PlayStation BEACH GAMES


SWIM


SPRINT


SURF


KAYAK





JUILLET

13/14	SAINT JEAN DE MONTS
16/17	PORNICHET
21/22	ARCACHON
24/25	ANGLET
28/29	GRUISSAN
31/1er	LA GRANDE MOTTE

AOUT

4/5	SIX FOURS
7/8	SAINTE MAXIME
10/11	BORMES LES MIMOSAS
13/14	LA SEYNE SUR MER

PARTICIPATION GRATUITE. PS2, MOBILES MULTIMÉDIA SFR, SURFS, KAYAKS... À GAGNER

1ère Journée : INITIATIONS KAYAK, SURF, KITE...

2ème Journée : CONTEST OUVERT À TOUS.

fun radio
DES HITS & DU FUN















www.playstation.fr

Organisation / Info : Skipper / Solola - BP 14 - 83330 LE BEAUSSET - Tél. 04 94 90 50 50 ou 01 45 24 48 00



■ À sa manière, chacun des jeux où figurent ces héros tend vers la perfection. Saurez-vous les reconnaître ? Dans le désordre : Jack, Ryo, Tommy, Jak et Jade.

LE JEU PARFAIT

RÉUNIR LES JEUX EN UN SEUL, PROCÉDÉ « TENDANCE », PEUT-IL ENGENDRER LE JEU ABSOLU ? FAUT-IL L'ESPÉRER ?

Le jeu de plate-forme a-t-il vécu ? Faut-il parler du « shoot'em up » au passé ? Les classiques « jeux de baston » ou « de bagnoles » vont-ils passer l'arme à gauche ? Tous ces genres, qui ont su pendant deux décennies développer leur langage propre et s'attacher l'affection de publics spécifiques, sont en effet en train de fusionner, lentement mais sûrement, en entités nouvelles. Et si leurs principes fondateurs survivent, ils y perdent une partie de leur identité. *Jak 2* est un exemple frappant, où tous les registres énoncés précédemment sont présents (tir, saut, pilotage, combat), avec toutefois une volonté évidente de les imbriquer les uns aux autres. Mais la série de Naughty Dog n'est pas le seul cas : à leur manière, *Shenmue 2*, *True Crime* ou encore *Beyond Good & Evil* ne se contentent pas d'un seul procédé ludique, mais en accumulent trois, quatre ou plus. Et même si une telle ambition « globalisante » est encore marginale, on compte sur les doigts d'une main les titres se limitant à un seul genre. Et désormais, on classe plus facilement les jeux par ambiance (aventure, action, horreur, guerre) que par type de gameplay. La prochaine étape est logiquement la fusion de ces ambiances elles-mêmes, comme l'envisage déjà *Dead Rush*, combinaison de survival-horror, de jeu de guerre et de vol de voitures ! Un détail, de plus en plus répandu, ne trompe pas : le passage à volonté de la vue FPS (subjective) à la troisième personne, et inversement. Un peu comme si chaque jeu devait, potentiellement, contenir toutes les versions possibles de lui-même.

FUSIONNER LES GENRES ANÉANTIRAIT LEUR RAISON D'ÊTRE, DONC LE JEU LUI-MÊME

GLOBALITÉ = PERFECTION ?

L'industrie du jeu vidéo semble donc en train de flirter avec l'idéal de perfection. Après tout, à combiner tous les genres possibles, on ne peut qu'obtenir le jeu absolu, celui qui absorbe tous les autres. Est-ce aller trop loin dans l'anticipation ? Non, répond *GTA San Andreas*. Plus que jamais, les divers « modes » y seront indissociables. On n'aura alors plus conscience de passer d'une poursuite à un gunfight, d'une balade pour le plaisir à une mission sérieuse. Un pur fantasme de cohérence que Rockstar North annonce comme une très prochaine réalité. Info ou intox, quoi qu'il en soit, la césure encore nette qui sépare les genres au sein d'un même jeu est pour beaucoup un défaut à corriger. La perfection résidera dans l'homogénéité totale, la liberté intuitive, autrement dit, l'oubli du jeu. L'avenir contenu en germe dans *Grand Theft Auto San Andreas* ou bien dans *Far Cry* (modèle de fluidité qui réunit toutes les actions possibles autour d'un but unique) promet, au fond, des mondes à vivre, où chaque partie sera différente de celle du voisin, puisque automatiquement adaptée à la personnalité de l'utilisateur. Le concept de l'univers virtuel n'est décidément pas loin, mais possède aussi son point faible. Car arrivé à son apogée (on en est encore loin), il ne serait plus vraiment question de jouer, c'est-à-dire de « faire semblant » en restant conscient de cette simulation. Au contraire, on n'aurait qu'à être soi-même, à travers le simulacre. Autrement dit, vivre. Fusionner totalement les genres ferait alors disparaître aussi leurs enjeux et leur raison d'être. Autrement dit, le jeu lui-même.

CUMUL VERSUS CONCEPT

Le mélange des genres peut ainsi aboutir à un déni de plaisir ludique s'il n'est que stricte surenchère dans l'accumulation, concurrence stérile entre développeurs. Savoir qui orchestrera la première rencontre entre simulation de chien, skate-board et jeu de commando n'a aucun intérêt. Et, plus proche de nous, le collage de critères stéréotypes est souvent dénué de sens. Comme d'attendre de tous les jeux qu'ils proposent les graphismes les plus fins ou les cinématiques les plus réalistes. Il importe avant tout que le projet à l'origine du titre préside dans le choix de ses composantes. On en veut pour exemple les derniers *Grand Theft Auto*, auxquels on pourrait reprocher leur grossièreté visuelle, si celle-ci n'était justement pas justifiée par une liberté de ton en phase avec une esthétique de bande dessinée. L'exploration de nouveaux territoires ludiques ne saurait donc se passer d'une rigueur narrative et conceptuelle. C'est finalement dans cette cohésion de fond et de forme que certains titres ont, et pourront, accéder à leur propre perfection.

Denis Brusseaux



TESTS
MODE D'EMPLOI

Dès qu'il y a compétition, l'être humain a tendance à se surpasser, à aller au-delà de ses limites. Dans le domaine du sport, cet axiome est bien évidemment flagrant, mais les jeux vidéo aussi génèrent ce genre de comportement. Il n'y a qu'à voir les efforts déployés lors des tournois pour s'en rendre compte. Et même à plus petite échelle, avec des amis avec qui l'on avait prévu de passer un moment de détente, la tension montera forcément d'un cran. Dépasser ses partenaires, faire exploser le score, inscrire son nom dans le classement général sont quelques symptômes relevés auprès d'*Athènes 2004* ou de *SingStar*. En marge de ces titres fédérateurs, d'autres softs parviennent quant à eux à nous pousser dans nos derniers retranchements de manière totalement différente. Avec *Richard Burns Rally*, à la marge d'erreur très restreinte, la concentration de rigueur nous transformera en pilote émérite. *Shellshock Nam '67*, lui, se contentera simplement de mesurer notre degré de tolérance via les thèmes traités. Bref, à chacun son défi. Dans tous les cas, bon jeu à vous !

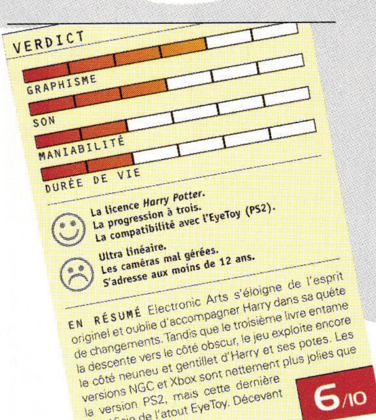
#Keem



SHELLSHOCK NAM '67 P.102

Le verdict

Correspondant aux points attendus lors d'un test, les critères suivants comptent bien évidemment dans l'appréciation générale du titre. En cela, ils sont essentiels pour vous faire une idée du jeu. Mais attention, la note globale d'intérêt n'est en aucun cas une moyenne de ces derniers. Comprenez aussi par là qu'une production ayant eu d'excellentes références n'obtiendra pas forcément une note finale en conséquence. Et vice-versa.



- **Graphisme** : ensemble d'éléments qui constituent la partie visuelle (design, moteur graphique, animation, effets spéciaux, caméras, etc.).
- **Son** : tout ce qui se rapporte au domaine auditif (qualité des musiques, systèmes sonores utilisés, voix, doublages, teneur des dialogues, etc.).
- **Maniabilité** : l'ergonomie est-elle pensée pour que l'on ne fasse plus qu'un avec la manette ou l'est-elle de sorte que cette dernière se retrouve pliée en quatre ?
- **Durée de vie** : le jeu chronique propose-t-il un challenge suffisamment long et tripant pour nous scotcher des heures durant ? Quid de la « rejouabilité » ?

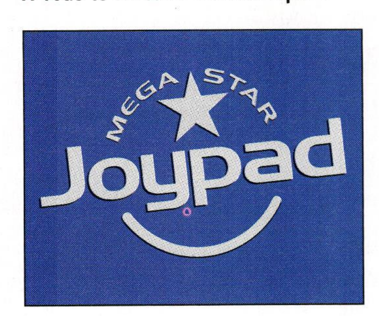
Le barème

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, on a dit indiscutable !

0 C'est tout sauf un jeu.
1 Vade retro Satanas !
2 Sorti 10 ans trop tôt...
3 ... ou trop tard, au choix.
4 Oui mais... non en fait !
5 Très moyen. Trop moyen. Pas moyen.
6 Du potentiel mais encore des lacunes.
7 Une valeur sûre qui ravira les fans.
8 Excellent dans le genre.
9 À posséder absolument.
10 Jeu référence qui marque une machine.

Le mégastar

C'est l'illumination suprême accordée par la rédaction et seuls les titres les plus méritants auront droit à cette distinction. Élus dans leur domaine, ils garantissent des plaisirs de jeu extrêmes. À vous le Nirvana vidéoludique !





TECKOS

Que le stade entier se lève, que l'on fasse la hola, que l'on accompagne Goll et Kaka de nos applaudissements. Tous deux quittent le stade. Comme dans toute sélection, les hommes bougent et la team Joypad change.
TIRE DU MOIS : The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox)
JEUX ATTENDU : Virtua Fighter 5 (arcade)



GOLLUM

Entre euphorie et coups de folie, passion et désillusions, je garderai à jamais gravées ces sept années de vie commune. Oui, Joypad fut un accélérateur de vie qui, pour moi, s'arrête aujourd'hui. See you soon...
TIRE DU MOIS : Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
JEUX ATTENDU : Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)



KEEM

À l'image de l'Euro 2004, la vie de la rédaction réserve son lot de surprises. C'est ainsi qu'un excellent meneur de jeu et qu'une chaleureuse supportrice nous quittent aujourd'hui. Take care and see you later Lum & Kaka !
TITRE DU MOIS : The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox)
JEUX ATTENDU : Halo 2 (Xbox)



KARINE

Cinq années chargées en pixels, voyages et surtout en testostérone dans cet univers ludo-numérique qui manque toujours autant de filles. L'aventure Joypad s'arrête ici pour moi, je dépose les armes. Merci.
TITRE DU MOIS : The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox)
JEUX ATTENDU : NICO (PS2)



AU PROGRAMME

TOP FLOP

CORVETTE

ÉDITEUR : TAKE 2 GENRE : COURSE
MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ Il est de bon ton pour un constructeur automobile d'avoir un jeu vidéo à son effigie, et d'en profiter pour faire un peu de pub au passage. Mercedes Benz ou Porsche ont déjà ... Mais lorsque le soft en

Sont répertoriés dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note, rien ne sert de retourner le couteau davantage dans la plaie.



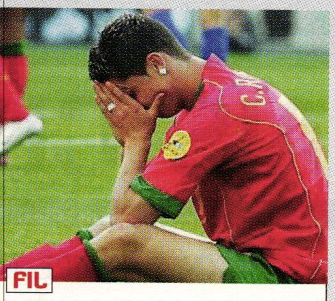
Un petit tableau des meilleures ventes vous donnant un aperçu des goûts et des couleurs chez nous, aux États-Unis et au Japon. C'est parfois surprenant !



PLUME

« On est champions, on est tous en-sem-bleu. C'est le grand jeu, la France est debout. Votre passion toujours nous ras-sem-bleu. Allez les Bleus, on est tous avec vous. » J'adore mais j'ignore vraiment pourquoi...

TITRE DU MOIS : The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox)
JEUX ATTENDU : NICO (PS2)



FIL

Le Portugal battu 2-1 en match d'ouverture face à la sélection grecque, l'outsider du groupe A ! Et si mon équipe ne passe pas le premier tour, eh bien, elle n'aura plus qu'à retourner au bercail... Ah oui, j'oubliais qu'on jouait à domicile !

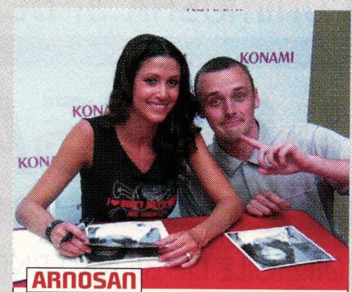
TITRE DU MOIS : Fire Emblem (GBA)
JEUX ATTENDU : Final Fantasy XII (PS2)



DIRK

L'Euro 2004 s'annonce d'un bon niveau, des équipes semblant bien décidées à effacer de mauvais souvenirs. On espère cependant un spectacle qui nous scotchera devant les écrans. En gros, pour changer des élections européennes quoi...

TITRE DU MOIS : Fire Emblem (GBA)
JEUX ATTENDU : Dragon Quest VIII (PS2)



ARNOSAN

L'euro ? Vous savez, moi, je compte encore tout en francs, je règle tout en yens au Japon et quand je me déplace aux États-Unis, tout repasse en dollars. N'est-ce pas Shannon ? Alors, vous savez votre euro... Ah... heu, ce n'est pas de cela dont il s'agit ?

TITRE DU MOIS : Mario vs Donkey Kong (GBA)
JEUX ATTENDU : Final Fantasy XII (PS2)



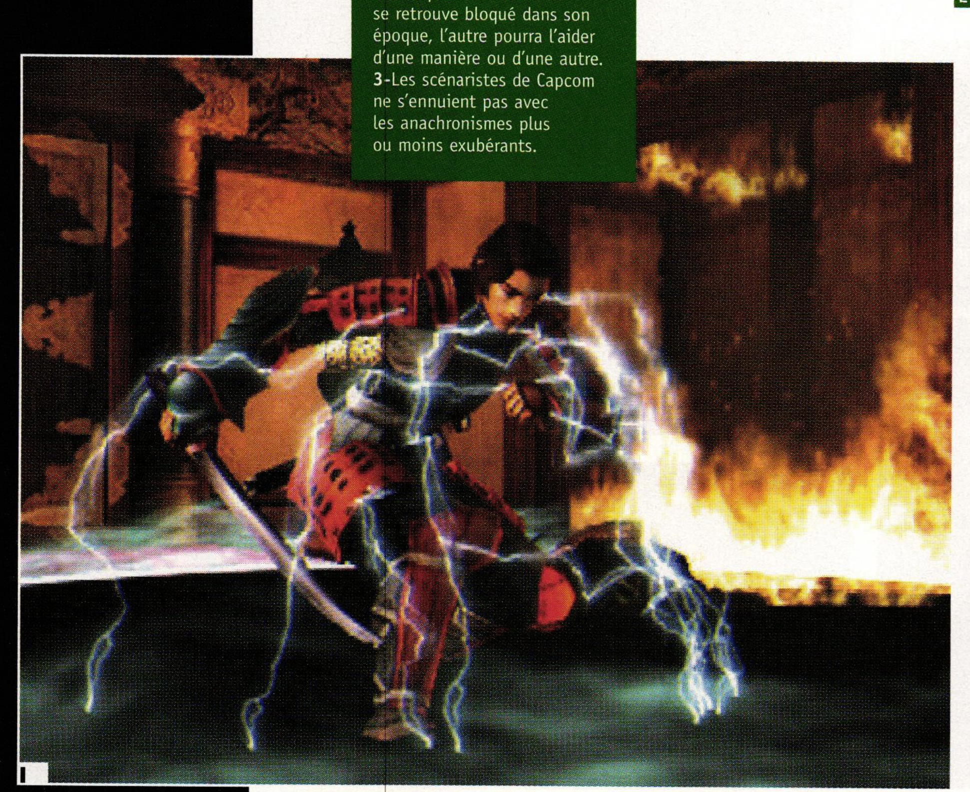
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

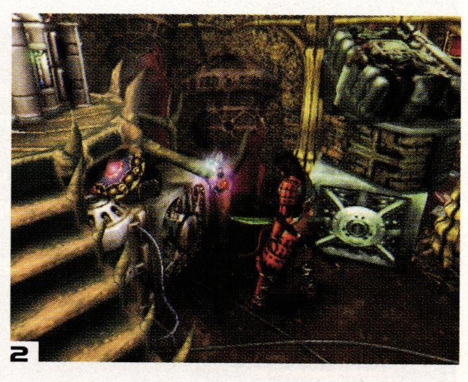
LES SAMOURAÏS CLOWNS

DIFFICILE DE BIEN CERNER L'IDENTITÉ D'*ONIMUSHA*. TANTÔT AUSTÈRE, TANTÔT EXUBÉRANTE, LA PRODUCTION SE RÉVÈLE PARFOIS DÉCONCERTANTE. SI CE TROISIÈME VOLET NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE, L'ÉNERGIE DE L'AVENTURE RESTE TOUTEFOIS PALPABLE…

■ 1-Lors de sa confrontation avec Nobunaga, Samanosuke sera happé par cette sphère d'énergie. Direction Paris !
2-Lorsque l'un des héros se retrouve bloqué dans son époque, l'autre pourra l'aider d'une manière ou d'une autre.
3-Les scénaristes de Capcom ne s'ennuient pas avec les anachronismes plus ou moins exubérants.

GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM


1


2


3

Onimusha aura été le premier. Premier volet d'une trilogie d'ores et déjà mythique. Premier jeu PlayStation 2 à devenir million-seller. Mais aussi première tentative, de la part de Capcom, de renouveler quelque peu son catalogue action/aventure. C'est une certitude, sous la houlette de Keiji Inafune, producteur et ambassadeur de cet ambitieux projet, les samouraïs n'ont eu de cesse de croiser le fer et de happer les âmes maudites. Avec classe et sobriété dans un premier temps, par des moyens « biomanesques » ensuite, pour finir, aujourd'hui, dans un bourbier déconcertant, proche d'un vaudeville sauce Hollywood. Car oui, derrière ses atours transfigurés made in 3D intégrale, cet *Onimusha 3: Demon Siege* conclut cette (première ?) trilogie dans un feu d'artifice arrosé aux invraisemblances les plus sidérantes. Explications en compagnie de Jacques Blanc, bretteur de l'impossible, alias l'inébranlable Jean Reno...

ARNOLD, WILLY ET LEURS AMIS PRÉSENTENT...

Ne l'oubliez jamais, il faut de tout pour faire un monde. Et pour s'en persuader, rien ne vaut un bon vieux voyage dans le temps, à base de faille temporelle reliant le Japon féodal époque XVIe siècle et notre bonne ville-lumière, Paris, au mois de mai 2004 sur les Champs-Élysées ! En préambule à ce fatras historique, n'oublions pas qu'une guerre sans merci oppose les Genmas, créatures de « l'apocalymse » représentées par le très précieux seigneur Oda Nobunaga, aux Onis, les ogres japonais qui choisirent successivement Akechi Samanosuke, puis Jubei Yagyû pour mettre un terme à tout ce chaos. Le petit piment de cet épisode reste que les Genmas ont décidé de coloniser le futur, et ont choisi de commencer leur fiesta planétaire à Paris ! Avant même qu'il comprenne ce qui lui arrive, Samanosuke est donc envoyé à notre époque, tandis que le très GIGN moustachu Jacques Blanc se paie un aller simple pour l'archipel nippon. Bien évidemment, les interactions entre ces deux périodes de l'histoire sont nombreuses et constituent même la clef de voûte d'un gameplay toujours aussi orienté action, action, voire action ! En clair, hormis la possibilité que les actions d'un héros puissent avoir des répercussions sur celles de son équipier de fortune, la formule ancestrale des *Onimusha* n'a pas évolué d'un iota et, comme d'hab', les Genmas en prendront sérieusement pour leur grade...

LE SCÉNARIO À LA JACQUOUILLE LA FRIPOUILLE AMUSERA OU CONSTERNERA


■ De nombreux personnages déjà rencontrés dans les précédents opus effectueront d'impressionnants come-back.





Leçon d'altruisme

Au cours de l'aventure, des personnages de soutien vous rejoindront. Ces derniers vous prêteront main-forte et vous abandonneront les âmes laissées par les créatures ennemies. Amusant aussi de constater que le Samanosuke que Jacques croisera au Japon provient directement du premier *Onimusha*. Un Samanosuke à la tenue et la coiffure quelque peu différentes de celui parti pour Paris...





■ **1-**Un samouraï pulvérisant des cohortes de monstres sur les Champs-Élysées, on croirait voir un film de Besson ! **2-**Jacques manie à merveille les fouets plus ou moins épineux. Cette épée-fouet à la Ivy reste redoutable. **3-**L'apparition de la 3D intégrale permet de libérer le jeu de caméra qui accompagne désormais vos déplacements.

CASTING BOURGEOIS

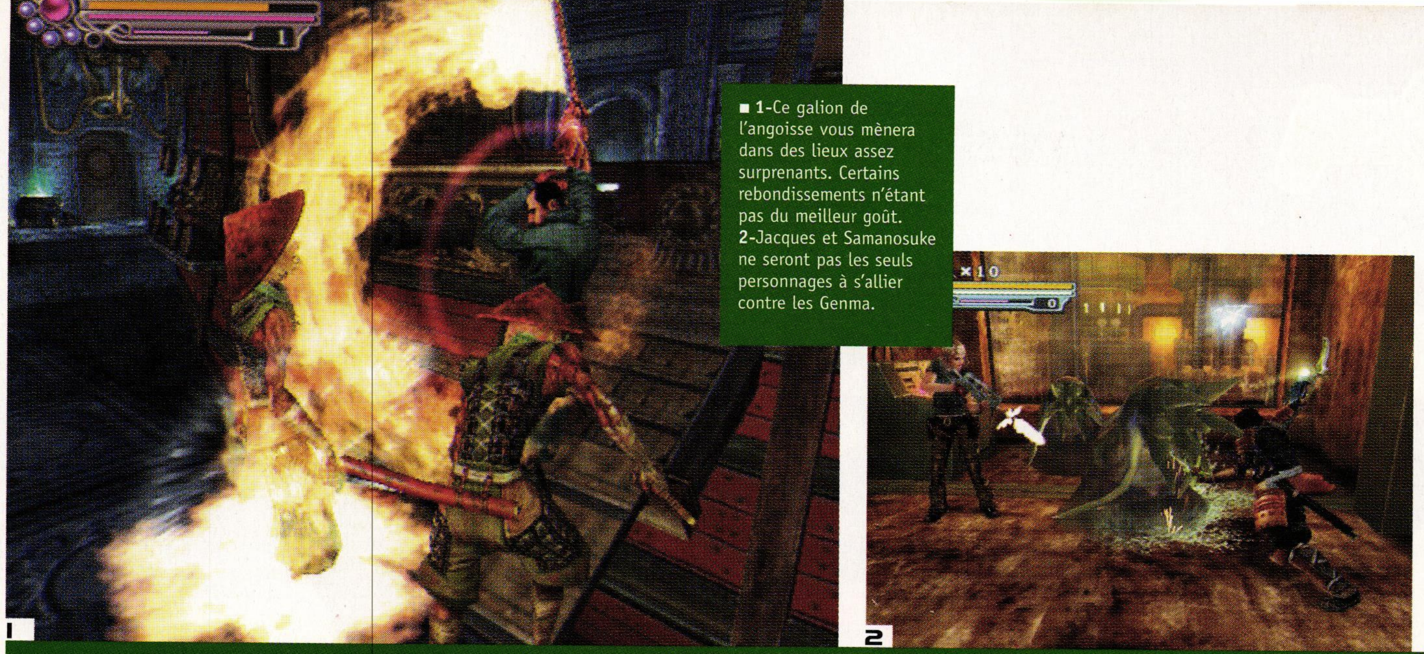
Après une mise en bouche sidérante d'efficacité (une cinématique à tomber par terre, suivie de séquences d'action et de narration plutôt bien emmenées), le scénario atteindra sa vitesse de croisière, dévoilant dès lors quelques impressionnantes lacunes telles les habituelles invraisemblances made in Capcom. La nature humaine faisant toutefois cohabiter tous les goûts dans la joie et l'allégresse, l'histoire à la Jacquouille la Fripouille amusera ou consternera. Au choix. Cependant, ceux qui parviendront à dépasser ce dilemme de l'impossible découvriront, non pas un paradis perdu, mais plus simplement un jeu d'action délicieusement trépidant. Un dynamisme que l'on doit principalement à la complémentarité des deux héros.

LE GAMEPLAY DEMEURE D'UNE INÉBRANLABLE SOLIDITÉ

D'un côté le très samouraï Samanosuke qui, depuis le premier opus, a su garder les traits de l'acteur beau gosse Kaneshiro Takeshi, de l'autre Jacques Blanc, campé par un Jean Reno en mode GIGN franchouillard (sa première conversation téléphonique restera dans les annales, tout comme sa tenue plus proche de la mode « tranchée de Verdun » que celle des SWAT). À ce titre, même s'il ne s'agit que d'un détail, quelle déception que la voix anglaise de Jacques Blanc (arrivant comme par magie après la première heure de jeu) ne soit pas assurée par Jean Reno himself. Un décalage de timbre vocal qui fait un peu tache pour les puristes. Quant au gameplay à proprement parler, chaque héros dispose bien évidemment de compétences distinctes. Samanosuke manie donc habilement les sabres, l'arc et la hache, tandis que notre Jacquouille se la donne grave à coups d'épée télescopique en provenance directe de la planète Oni. Mais Jacques n'évoluera pas seul et sera escorté par l'insupportable Ako, sorte de petite fée clochette aux ailes de corbeau. Cette dernière lui glissera quelques conseils ou l'aidera à atteindre des coffres inaccessibles. Mieux encore, cette petite sotte possède le pouvoir de voyager dans le temps et pourra donc vous suivre à plusieurs siècles de distance, jouant la navette cosmique entre les deux personnages. Car oui, grande originalité du titre, l'aventure se poursuivant dans le temps, Jacques et Samanosuke finiront par se retrouver dans les mêmes lieux mais à des époques distinctes (ne cherchez pas à comprendre, il suffit de rentrer dans la logique de Capcom et dire amen à tout). C'est donc là que la fameuse entraide jouera à plein régime puisque certains éléments (comme



■ **1-**La plupart des invocations récurrentes de la série sont de retour, mais quelques techniques spéciales apparaissent.
2-La technique de la double lame permet à Samanosuke d'attaquer avec une vélocité décuplée.



1

■ 1-Ce galion de l'angoisse vous mènera dans des lieux assez surprenants. Certains rebondissements n'étant pas du meilleur goût.
2-Jacques et Samanosuke ne seront pas les seuls personnages à s'allier contre les Genma.

2

ACTION SANS CONCESSION POUR UN SCÉNAR DE NANAR



3



4



5

■ 3-La réalisation graphique en met clairement plein la vue en exploitant admirablement la PlayStation 2.
4-Même si les monuments parisiens ont été finement recréés, certaines libertés ont été prises.
5-Les combats de masse se font bien plus nombreux qu'auparavant avec parfois des meutes d'une douzaine d'ennemis en simultané.

des mécanismes) auront évolué au fil des années, et ce qui était infranchissable au XVIe siècle se révélera bien moins corsé cinq cents ans plus tard. Encore faudrait-il faire marcher quelque peu vos méninges...

VA, JE NE TE HAIS POINT...

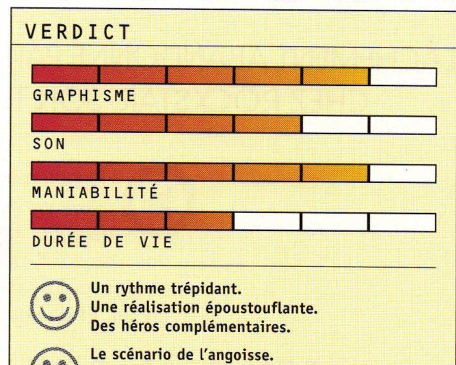
D'une beauté enchanteresse, *Onimusha 3* se drape dans de somptueux habits de lumière. Ainsi, après deux épisodes voyant les fringants Samanosuke et Jubei errer dans des décors à l'infinie rigidité, c'est la 3D qui vient donner vie à un Paris redoutable de crédibilité... architecturale. En fait, si les Champs-Élysées, l'Arc de Triomphe, Notre-Dame et autres monuments appréciés des cars de touristes nippons ont été modélisés avec passion et précision, ces derniers recèlent d'étonnants trésors. À commencer par des sanctuaires mystiques à découvrir de-ci, de-là, placés sans aucune vraisemblance, juste pour le délire. Une impression de Disneyland du pauvre, ou de grand n'importe quoi généralisé, qui vient projeter une douce ombre de discrédit sur la classe relative du titre. Les scènes de bravoure, parfois pathétiques (stop au ralenti prétexte, aux clichés), se comptent aussi sur plusieurs doigts de poulpe, et si le deuxième épisode avait amorcé le virage grand-guignolesque, ce volet s'y engouffre au taquet. Cependant le gameplay demeure d'une inébranlable solidité. Les combos sont stylés et les combats contre les boss plus retors qu'il n'y paraît. Inutile donc d'intellectualiser la chose, car si le jeu prête parfois à sourire, son cœur, forgé autour d'action sans concession, enivre plus que de raison...

Gollum



Comme au cinéma

Il aura suffi d'une poignée de minutes pour que *Demon Siege* mette tout le monde d'accord... Pas de doute, les cinématiques de cette superproduction rivalisent d'esthétisme et de classe avec les plus belles réalisations Square ! Un véritable prodige visuel. Pour leur part, les cut-scenes in game se révèlent aussi soignées, même si leur propos a parfois tendance à déraper à cause d'un scénario rongé par la ringardise et les invraisemblances...



VERDICT

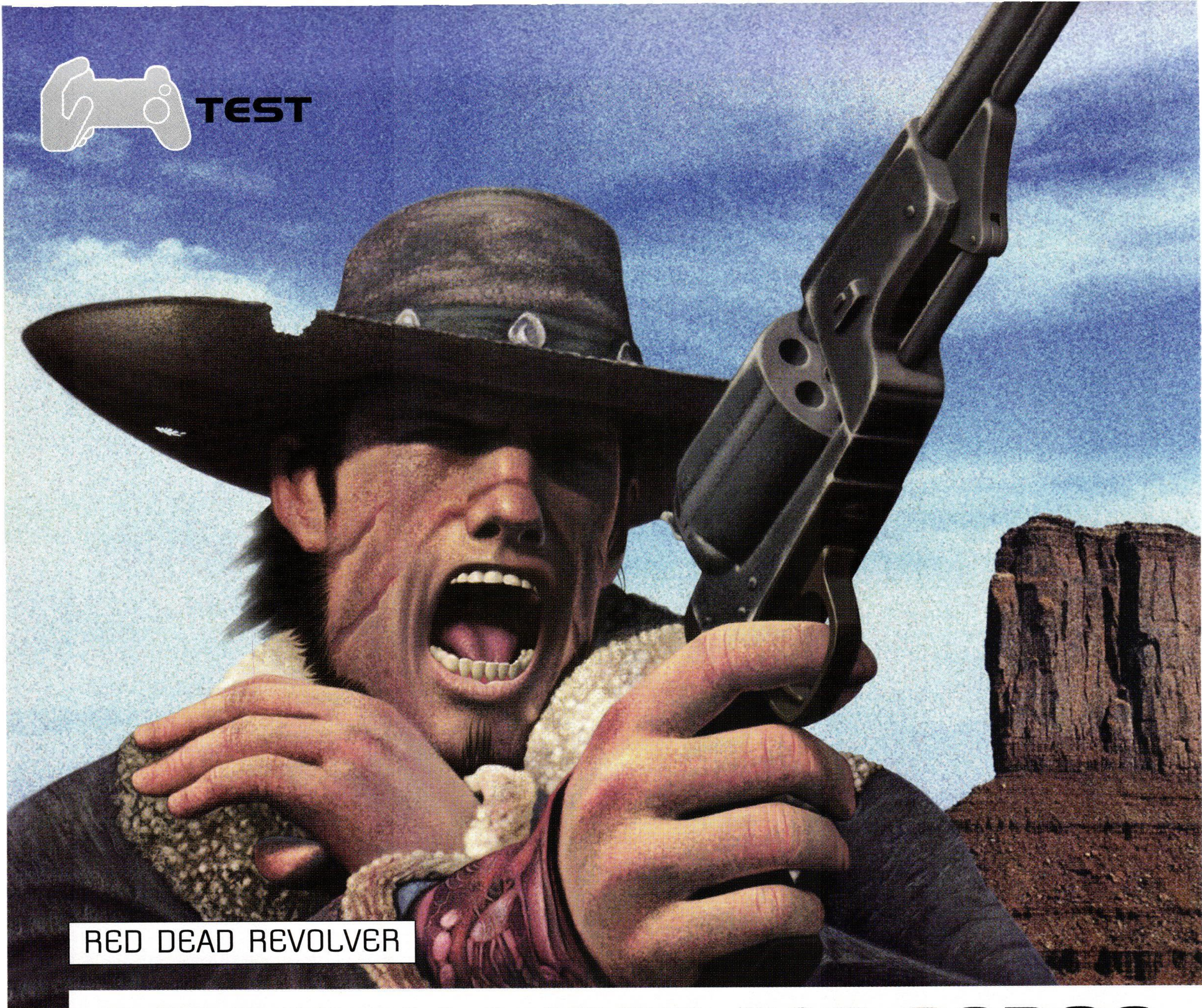
GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Un rythme trépidant.
Une réalisation époustouflante.
Des héros complémentaires.

Le scénario de l'angoisse.
Prestation de Jacques Blanc.
Problèmes de doublage.

EN RÉSUMÉ Ainsi, sans aller jusqu'à bouleverser l'ordre établi, *Onimusha 3* s'inscrit dans l'illustre lignée de ses aînés. Dire qu'un soupçon de sobriété et de crédibilité supplémentaire n'aurait pas nui à l'expédition serait un doux euphémisme, mais après tout, il ne s'agit que d'une fiction. C'est du grand n'importe quoi, certes, mais cruellement divertissant et défoulant.

8/10



NOUVEAU WEST PAS TERNE

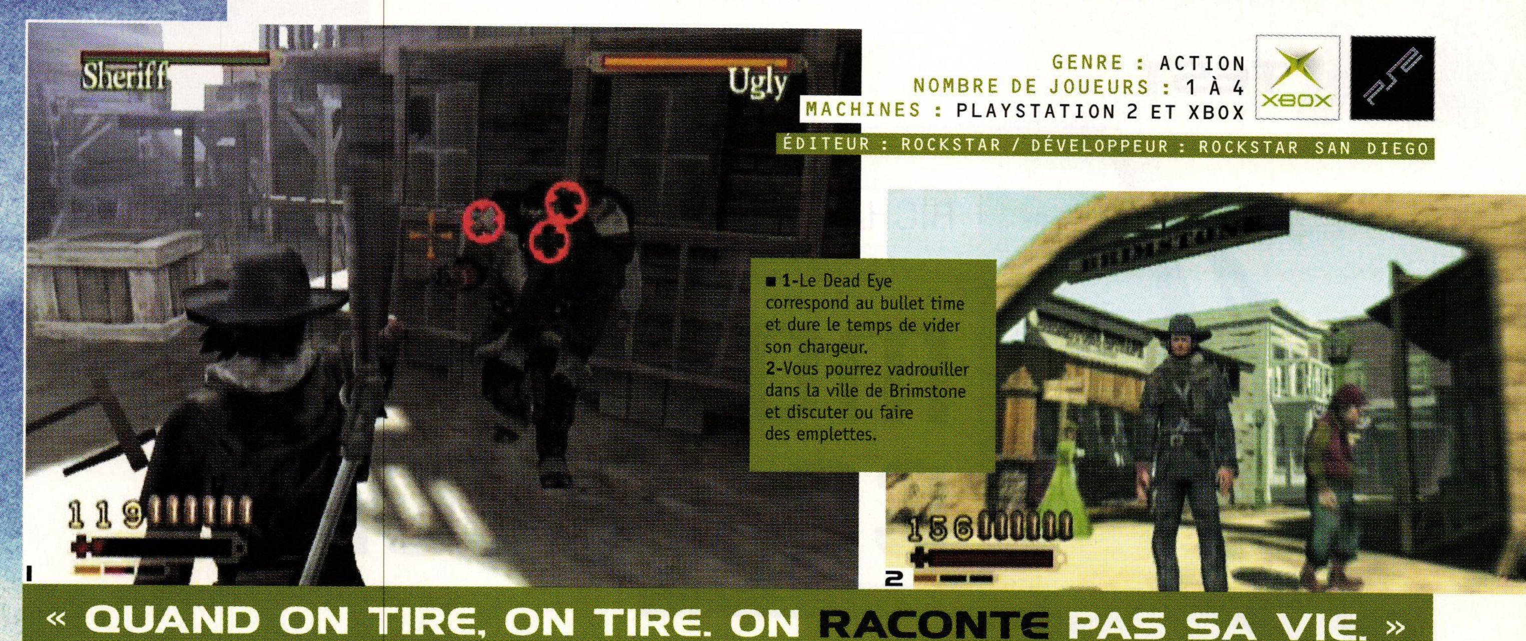
LÂCHEMENT ABANDONNÉ PAR CAPCOM, SA FAMILLE BIOLOGIQUE, *RED* EST ARRIVÉ À MATURITÉ CHEZ ROCKSTAR, SON TUTEUR LÉGAL. LE VOILÀ BIEN DÉCIDÉ À FAIRE PARLER LA POUDRE !

Honnêtement, de vous à moi, qu'y a-t-il de plus classe que le western ? Qu'y a-t-il de plus exaltant que de voir triompher un cow-boy solitaire et taciturne, que les duels au soleil, que les bastons de saloon, que les chevauchées sauvages dans de vastes étendues désertiques ? Rien, en fait. Et de qui peut-on dire qu'il en impose plus avec un chapeau, des santiags et un pin's de shérif que John Wayne, Clint Eastwood ou Steve McQueen ? Personne. Ou alors peut-être Fil... Tout ça pour vous rappeler que le capital sympathie du genre est inversement proportionnel à ses apparitions ; cela vaut sur pellicule et sur consoles. *Dead Man's Hand* d'Atari ayant lamentablement loupé le coche, *Red Dead Revolver* joue en quelque sorte le rôle de la cavalerie...

RED DEAD REVOLVER EXCELLE DANS SON ESTHÉTIQUE ET SON AMBIANCE SONORE

ŒIL POUR ŒIL

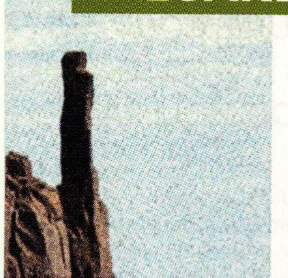
L'histoire nous invite à suivre un moment des plus agréables de l'existence encombrée de Red Harlow : l'accomplissement d'une vengeance particulièrement personnelle puisqu'elle concerne ses parents. Car avant d'être un impitoyable chasseur de primes adulé de ces dames, Red en a bavé. Pour commencer, il a vu son père et sa mère massacrés sous ses yeux par des malfaiteurs l'ayant laissé, lui, pour mort. Dur. Puis il a été élevé par les Indiens (ce qui, au vu des prestations du membre des Village People, ne doit rien avoir de glamour). Super dur. Le voici seul, errant dans le simple but de grappiller quelques dollars en capturant mort ou vif les terreurs locales à la précision de son revolver. Rien de mieux qu'un soft aux airs de *Max Payne* pour illustrer ses péripéties. Difficile de ne pas songer à cet autre titre Rockstar une fois la bête prise en main. Tirer sur tout ce qui bouge dans un jeu d'action à la troisième personne tout en prenant soin de s'abriter derrière certains éléments du décor,



GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : ROCKSTAR / DÉVELOPPEUR : ROCKSTAR SAN DIEGO

■ 1-Le Dead Eye correspond au bullet time et dure le temps de vider son chargeur. 2-Vous pourrez vadrouiller dans la ville de Brimstone et discuter ou faire des emplettes.

« QUAND ON TIRE, ON TIRE. ON RACONTE PAS SA VIE. »









■ 3-L'habituelle sulfateuse pour vous. Attention car vous êtes maintenant une cible idéale. 4-Vous incarnerez ponctuellement quelques personnages secondaires plus ou moins attachants. 5-Les duels ne sont-ils pas supposés se dérouler en un contre un ? Gloups.

voilà la composante principale du gameplay. Un stick analogique pour le bonhomme, un autre pour la visée, le saut pour escalader ou effectuer des petites roulades, la possibilité de s'accroupir ou de se coller à une paroi pour se cacher et viser en toute quiétude : les possibilités restent basiques mais efficaces pour les amateurs. De plus, une sorte de bullet time, démontrant l'exquise habileté du héros à tirer plus vite que son ombre, vous sortira d'affaire par moments. Une simple pression et hop !, les couleurs chaleureuses s'évanouissent dans un ralenti vous autorisant à vider votre chargeur dans les parties sélectionnées par les aléas du réticule de visée. Dommage que l'on ne choisisse pas soi-même, j'aurais préféré coller six balles dans la tronche. Principal ne signifiant pas unique, la discrétion sera aussi (mais trop peu) de la partie. Le jeu se voit émaillé de quelques balades à cheval, de raids ferroviaires, ainsi que de séquences de duel particulièrement savoureuses. Durant celles-ci, les plans de caméras diffusent une intensité rare. Jusqu'au moment fatidique où l'on doit rapidement basculer le stick de bas en haut puis viser les points les plus sensibles de l'adversaire pour qu'il chute. Jouissif en cas de succès et très frustrant si vous échouez, surtout lors des ultimes face-à-face, incroyablement ardus et requérant une sacrée part de chance.

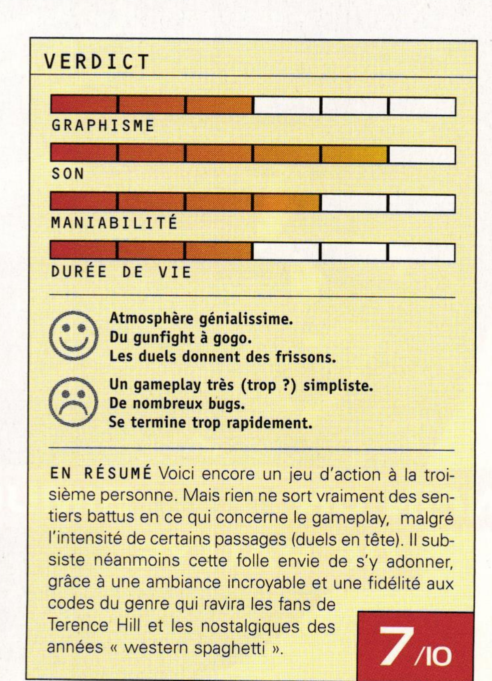
RECHERCHÉ MORT OU VIF

Red Dead Revolver aurait pu être tout ce qu'il y a de plus moyen. C'est vrai, son gameplay opte pour la simplicité, la durée de vie est faible (le Xbox Live sert juste à pouvoir être joint), la réalisation est tantôt honnête tantôt grossière et l'I.A. des adversaires amuse. L'exemple le plus flagrant de défaillance étant la tendance des ennemis à rester adossés à un mur même lorsque vous leur faites face… Oui mais voilà, le titre de Rockstar excelle dans son esthétique et son ambiance sonore. La mise en scène brille de mille feux, hommage évident aux westerns des années 70. Les musiques, composées entre autres de morceaux du grand Ennio Morricone, accrochent à coup sûr. Tout cela aide à oublier les quelques tares, le temps de le finir. C'est ça la magie du cinéma.

Plume



■ 1-Vous pourrez acheter de nouvelles armes, mais aussi des objets débloquant des persos jouables ou des arènes. 2-Parmi les clichés repris par le jeu, la baston de saloon reste le plus hilarant. Ah Bud Spencer !



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

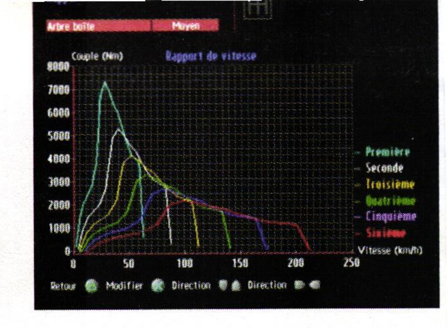
DURÉE DE VIE

Atmosphère génialissime.
Du gunfight à gogo.
Les duels donnent des frissons.

Un gameplay très (trop ?) simpliste.
De nombreux bugs.
Se termine trop rapidement.

EN RÉSUMÉ Voici encore un jeu d'action à la troisième personne. Mais rien ne sort vraiment des sentiers battus en ce qui concerne le gameplay, malgré l'intensité de certains passages (duels en tête). Il subsiste néanmoins cette folle envie de s'y adonner, grâce à une ambiance incroyable et une fidélité aux codes du genre qui ravira les fans de Terence Hill et les nostalgiques des années « western spaghetti ».

7/10



RICHARD BURNS RALLY

MON MAÎTRE EN RALLYE

OUBLIEZ LES *RALLISPORT CHALLENGE*, *WRC* ET AUTRE *COLIN MCRAE*. AVEC *RICHARD BURNS*, PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE LES JOIES ET LES PEINES DE CETTE NOBLE DISCIPLINE QU'EST LE RALLYE.

Pour parrainer sa simulation de rallye, Warthog s'est adressé au Britannique Richard Burns, dont le génie précoce s'est très tôt exprimé derrière un volant, et qui remporta le titre 2001 au terme d'une saison époustouflante pour l'écurie Subaru. Le gaillard est donc particulièrement bien placé pour prodiguer des conseils d'expert, ce qu'il fera à l'occasion de nombreux cours particuliers. Et c'est là bien plus qu'un détail, car contrairement à la plupart de ses concurrents, *RBR* ne peut être abordé sans une solide initiation aux subtilités de la conduite de rallye. Sobrement intitulé l'École du Rallye, le tutorial se déroule en deux grandes étapes qui mettent à profit un petit circuit et quelques routes forestières. La première partie, sans grande surprise, présente les rudiments de la discipline, mais cette impression de déjà-vu disparaît dès que l'on aborde les cours de perfectionnement technique. Y sont dévoilées les techniques les plus avancées qui permettent de survivre à chaque nouveau virage : dérapage – bien plus réaliste qu'à l'accoutumée – au frein à main, freinage au pied gauche (accélération et frein en même temps pour reprendre de l'adhérence), mise à profit du frein moteur, gestion éclairée des rapports, j'en passe et des meilleures. Une fois que Richard sera satisfait de vos performances – et croyez-moi, il ne se fait pas prier pour vous atomiser verbalement – vous pourrez enfin vous lancer dans une saison de championnat.

MEGA STAR Joypad

ENFIN UN VRAI SIMULATEUR DE RALLYE



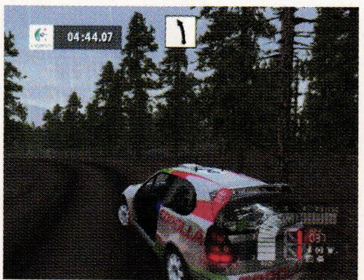
1

2

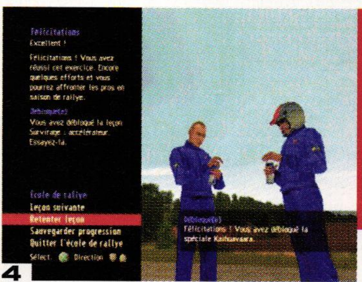


GENRE : SIMULATION DE RALLYE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : SCI / DÉVELOPPEUR : WARTHOG

■ 1-La modélisation des véhicules est plutôt soignée, ce qui suffit à garantir au jeu une tenue graphique honorable. 2-On n'insistera jamais assez sur les conséquences de la météo sur la tenue de route...







■ 3-Les décors sont souvent bâclés (ah, ces arbres plats...), mais toujours construits de manière à vous mettre des bâtons dans les roues. 4-Quand par miracle votre performance a trouvé grâce aux yeux de Richard, ne ratez pas l'occasion de trinquer un petit coup.

CAR GEEK

Qui dit simulation réaliste dit aussi passage prolongé aux stands pour ajuster les réglages du bolide, et sur ce plan on n'est vraiment pas déçu. Les options sont si nombreuses, du réglage de la direction à l'ajustement précis des rapports en passant par le type de pneus et de suspension, que même le plus pointilleux des fans de moteur risque d'être dépassé. Pour entrer dans le détail et pouvoir évaluer leur impact réel sur la conduite, ce sont des dizaines d'heures qu'il faudra passer à triturer les réglettes de chaque sous-menu. Pour être efficace en rallye, il faut d'abord maîtriser à la perfection ses trajectoires, en usant des différentes astuces apprises dans le tutorial. Le contrôle est si sensible, chaque infime mouvement a une conséquence si cruciale que l'utilisation d'un bon volant n'est vraiment pas un luxe. Les autres types de contrôle, qui font notamment appel aux deux sticks analogiques, restent suffisamment imprécis pour corser le tout au-delà de toute limite connue. Mais la vraie qualité d'un pilote de rallye – c'est ce qu'on apprend dans ce jeu – c'est la modération : savoir réfréner en permanence sa soif de vitesse pour adopter une allure mesurée en toutes circonstances. Frustrant, certes, mais aussi très édifiant et grisant à la longue.

LA VRAIE QUALITÉ D'UN PILOTE DE RALLYE, C'EST LA MODÉRATION

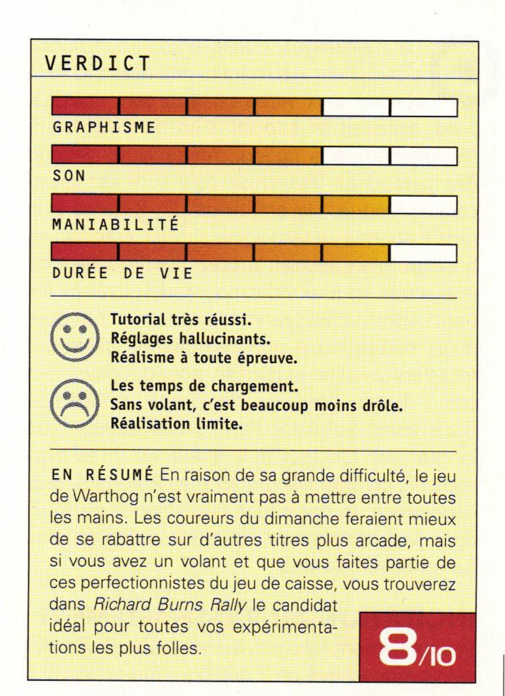
BURN THE ROAD

Ici, battre un record est un vrai défi, tant la plus infime erreur de direction ou excès de vitesse peuvent suffire pour partir en tonneau ou s'encastrer dans un arbre. Une allure modérée, c'est presque toujours un meilleur chrono, et surtout la certitude d'arriver entier. Le réglage des dégâts offre bien plus de compromis que la conduite : visibles ou non, sans impact sur la conduite ou au contraire réalistes (ce qui signifie l'échec au premier choc), ils constituent le principal facteur permettant d'ajuster la difficulté. Les modes de jeu sont sans surprise : une saison de rallye aux quatre coins du monde, une option rallye rapide et surtout le Défi Richard Burns, qui permet de se confronter au fantôme du maître venu hanter les pistes. Huit véhicules des plus célèbres constructeurs japonais ou européens, c'est déjà beaucoup pour un titre qui mise tout sur la précision plus que sur la quantité. La réalisation fait en revanche pâle figure face à un *RalliSport Challenge 2*, bien plus beau et fin, mais elle reste honorable pour un titre aussi pointu qui vise un public beaucoup plus restreint.

Dirk



■ 1-Avec Richard, j'ai vraiment réalisé à quel point je conduisais comme une burne. 2-Si vous vous retrouvez en trop mauvaise posture, vous pouvez demander de l'assistance pour retourner dans le droit chemin.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Tutorial très réussi.
Réglages hallucinants.
Réalisme à toute épreuve.

Les temps de chargement.
Sans volant, c'est beaucoup moins drôle.
Réalisation limite.

EN RÉSUMÉ En raison de sa grande difficulté, le jeu de Warthog n'est vraiment pas à mettre entre toutes les mains. Les coureurs du dimanche feraient mieux de se rabattre sur d'autres titres plus arcade, mais si vous avez un volant et que vous faites partie de ces perfectionnistes du jeu de caisse, vous trouverez dans *Richard Burns Rally* le candidat idéal pour toutes vos expérimentations les plus folles.

8/10

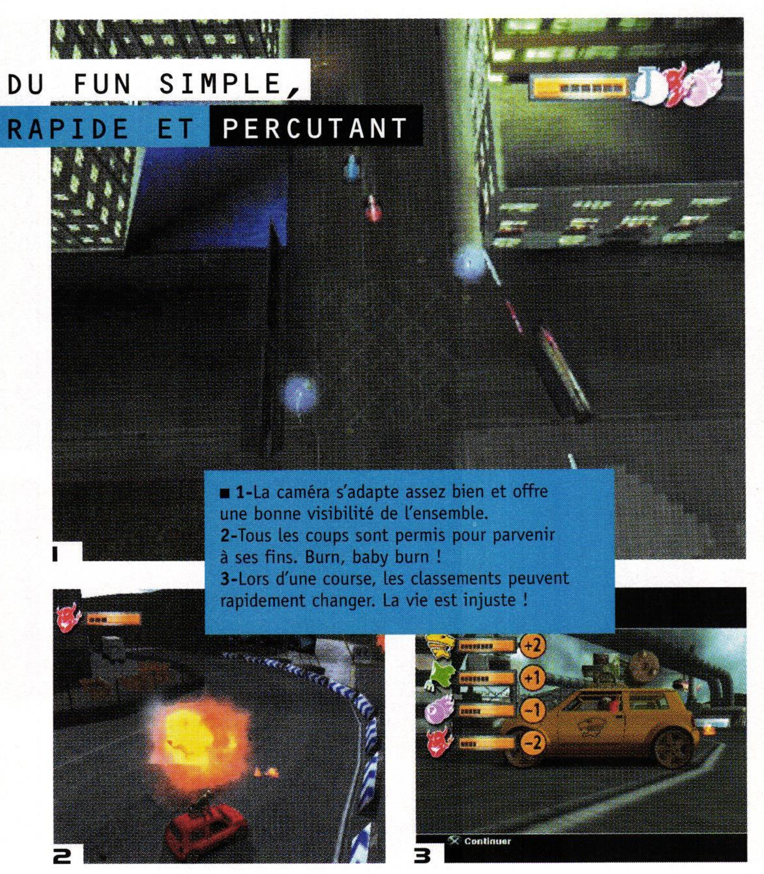
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX



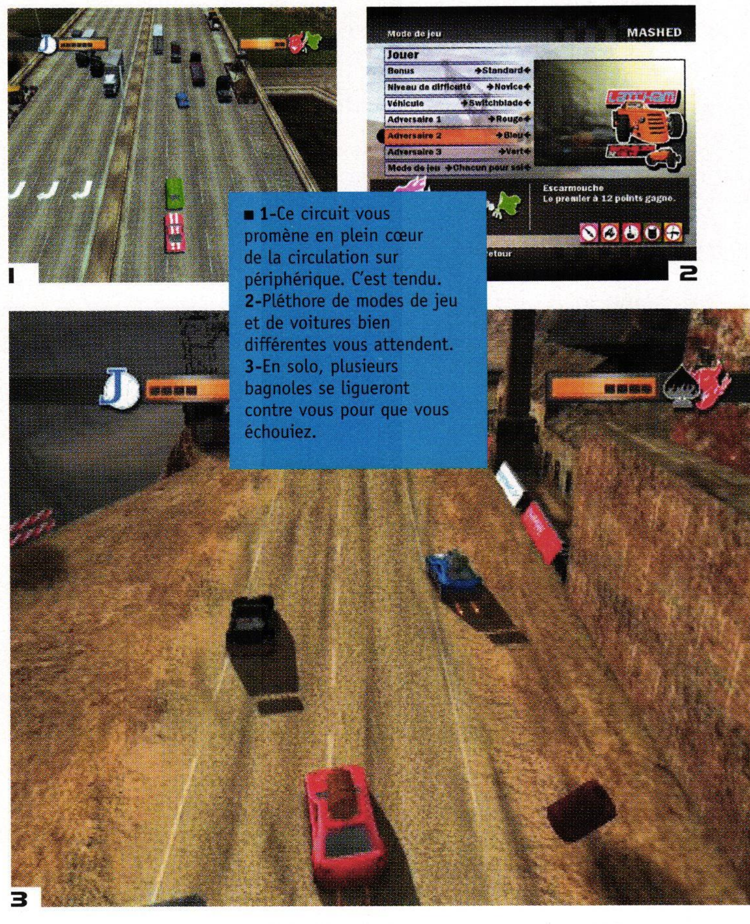


ÉDITEUR : EMPIRE / DÉVELOPPEUR : SUPERSONIC SOFTWARE

DU FUN SIMPLE, RAPIDE ET PERCUTANT



■ 1-La caméra s'adapte assez bien et offre une bonne visibilité de l'ensemble.
2-Tous les coups sont permis pour parvenir à ses fins. Burn, baby burn !
3-Lors d'une course, les classements peuvent rapidement changer. La vie est injuste !



■ 1-Ce circuit vous promène en plein cœur de la circulation sur périphérique. C'est tendu.
2-Pléthore de modes de jeu et de voitures bien différentes vous attendent.
3-En solo, plusieurs bagnoles se ligueront contre vous pour que vous échouiez.

MASHED

MICROMACHINES INSIDE

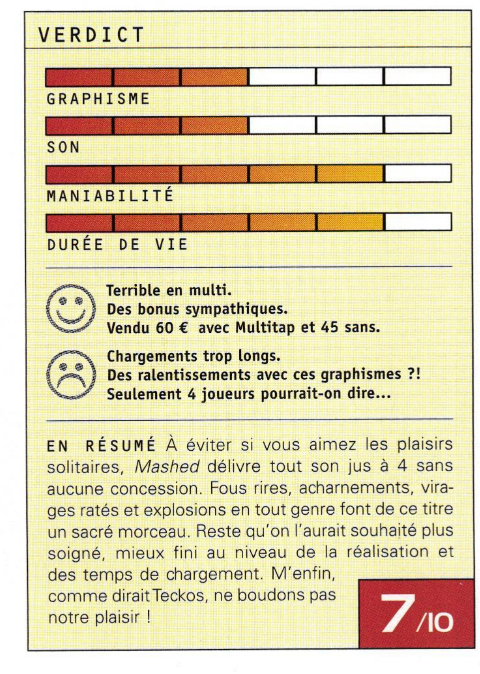
MASHED DÉPOUSSIÈRE LE MYTHE DE *MICROMACHINES* POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR. EN VÉRITÉ, JE VOUS LE DIS : PRÉVOYEZ D'ORES ET DÉJÀ DE FOLLES SOIRÉES ENTRE AMIS.

Le multiplayer, quelle magnifique invention ! C'est vrai, mince, on entend ici et là que les jeux vidéo ça rend con, analphabète, agressif et asocial. Con, je veux bien. Analphabète, à la rigueur. Agressif, ça dépend des personnes (l'exemple de Keem est assez caractéristique : la statue de Jin Kazama à la rédac' pourrait en témoigner si elle n'était pas en bouillie). Mais asocial, laissez-moi rire ! Rien de mieux que les jeux vidéo pour fédérer, réunir les petits comme les grands devant un écran pour qu'ils participent à une compétition saine, en toute convivialité, et qui sait, pour découvrir leur cor... Enfin, tout ça, la petite troupe de Supersonic Software l'a assimilé depuis bien longtemps. On leur doit quelques titres bien addictifs comme *Micromachines 2*. Forts de leur expérience, ils ont infusé leur science du multi dans *Mashed* pour qu'il garantisse des courses fun et ensorcelantes.

INCITATION AU RASSEMBLEMENT

Pas totalement folichon, le mode solo devra toutefois être achevé pour débloquer tous les véhicules (13) et les circuits (13 aussi, brrr...) aux tracés savamment étudiés. Les épreuves vont de la simple course à l'atomisation d'hélicoptère en un temps donné. Une fois ceci plié, le multi s'offrira totalement à vous. Je vous rappelle qu'à l'instar d'un *Micromachines* il faut gagner le maximum de points pour remporter la partie. Points distribués en s'assurant que les opposants sont sortis du peloton de tête ou qu'ils ont explosé, ce qui corse rudement la compétition. Les bonus sont parfois déroutants, allant de la mine au flash aveuglant. Et quand vous mourez, vous pouvez ordonner un bombardement ! Les franches parties de rigolade et de coups fourrés se succéderont sans temps mort. Ou presque, puisque les chargements ne sont pas ce qu'on appelle un exemple de rapidité. En outre, la réalisation est entachée d'une foule de ralentissements, alors que graphiquement le tout reste basique. Heureusement, le gameplay hyper accessible arrive à la rescousse et assure son intérêt ! Vive les happy ends.

Plume



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

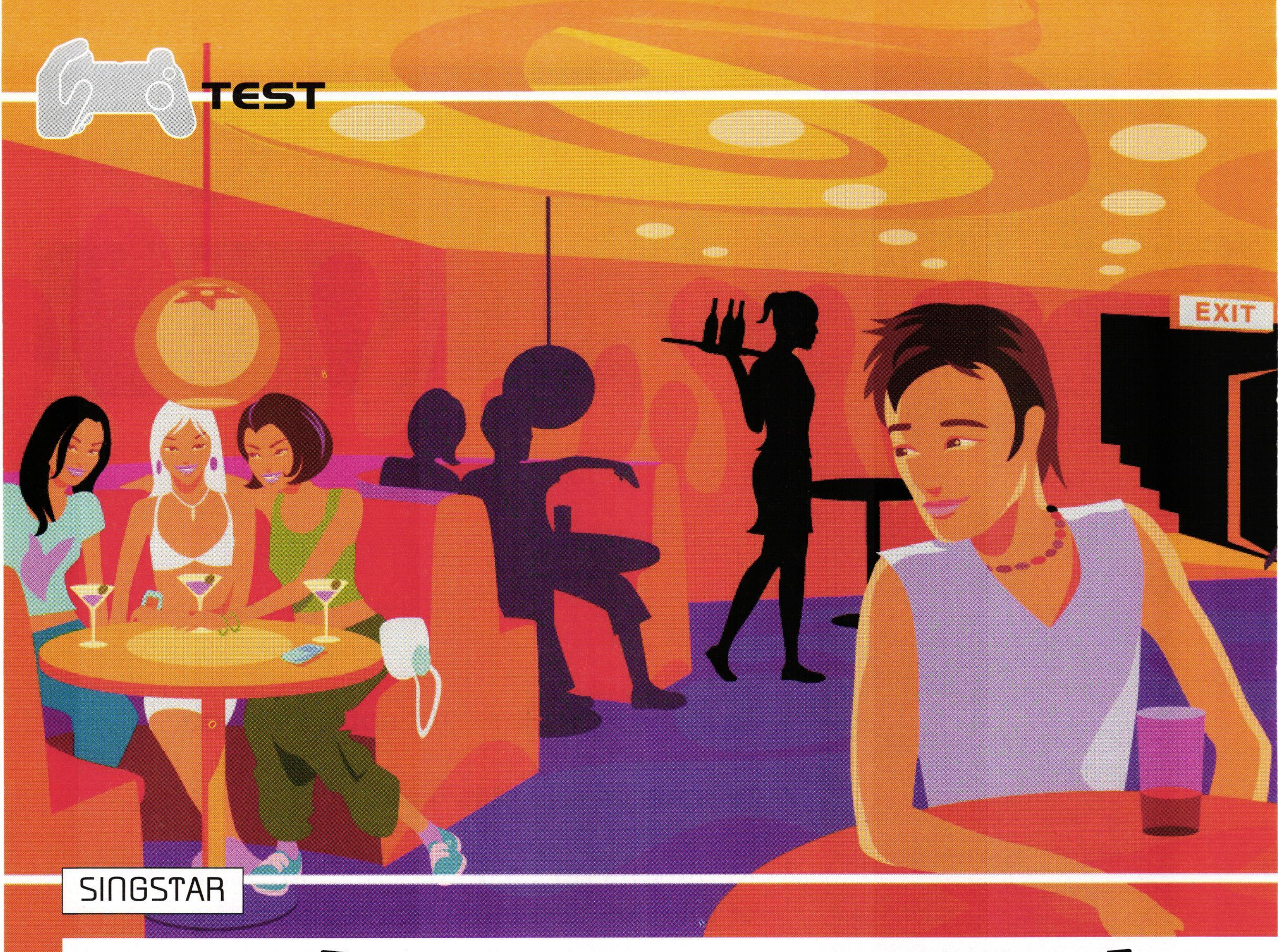
DURÉE DE VIE

Terrible en multi.
Des bonus sympathiques.
Vendu 60 € avec Multitap et 45 sans.

Chargements trop longs.
Des ralentissements avec ces graphismes ?!
Seulement 4 joueurs pourrait-on dire...

EN RÉSUMÉ À éviter si vous aimez les plaisirs solitaires, *Mashed* délivre tout son jus à 4 sans aucune concession. Fous rires, acharnements, virages ratés et explosions en tout genre font de ce titre un sacré morceau. Reste qu'on l'aurait souhaité plus soigné, mieux fini au niveau de la réalisation et des temps de chargement. M'enfin, comme dirait Teckos, ne boudons pas notre plaisir !

7/10



SINGSTAR

LA FIÈVRE DU KARAOKÉ

TEST À FAIRE ENTRE AMIS. SUGGÉRER UNE SOIRÉE KARAOKÉ. ATTENDRE LES RÉACTIONS HOSTILES, LES ACCÈS DE PUDEUR ET LES CRIS DE HAINE. SORTIR DÉLICATEMENT SINGSTAR. CALMER TOUT LE MONDE.

Dépenser 60 € pour éprouver les frissons de la honte avec un micro entre les mains, ça vous tente ? En réalité, le pack *SingStar* comprend deux micros que n'aurait pas renié Sacha Distel au début des eighties, ainsi qu'une sélection de trente chansons. La version française intègre des artistes du catalogue Sony, aussi éclectiques que Sinclair, Jessica Marquez, Emma Daumas (Star Ac' powa) ou l'ineffable « Est-ce-que-tu-m'entends-Hey-Ho » Tragédie.

BRANCHER L'EYETOY ET SE LA JOUER STAR DE VIDÉOCLIP

BRANCHE LE MICRO

Chanter seul ou à plusieurs, en duo ou en combat, voire embrasser une carrière comme un véritable professionnel, telles sont les options proposées par le titre musical de Sony. On peut aussi brancher son EyeToy et devenir ainsi la star de sa propre vidéo, avec des effets spéciaux dignes d'un bon vieux clip des années 80. Chanter dans la bonne tonalité n'est pas chose aisée. Les êtres humains ne sont pas tous égaux devant la voix, triste est le constat. Pour certains, l'entraînement est un passage obligé. Sly, le pote de Cole, est de cet avis : « Plus tu chantes et plus ta popularité augmente. Plus vite on te remarquera. » Sly, c'est le proprio de l'Orange Club, à Harmony City, dans le mode Carrière. Il est super cool et il veut bien que je casse les oreilles de ses clients autant de fois que je le veux, en attendant qu'un producteur me remarque. Une fois que ma carrière sera lancée, je me produirai dans les salles les plus prestigieuses de la ville et... hum... En attendant ce jour béni, voyons la sélection de titres à ma disposition. Les artistes de « mon enfance » comme Rick Astley, Blondie, Village People, A-ha côtoient des popstars telles que Jamelia, Atomic Kitten ou Liberty X. La puissance du rock est assurée, entre autres, par la frêle Avril Lavigne ou les très glam The Darkness. La sélection couvre un vaste auditoire, mais certaines figures emblématiques manquent à l'appel. Qu'en est-il de la mouvance rap ? Et le rythm'n'blues alors ? Ah, un bon vieux Michael Jackson des familles aurait été un pur bonheur...

GENRE : KARAOKÉ
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À L'INFINI
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SONY / DÉVELOPPEUR : LONDON STUDIO

■ 1-« Est-ce que tu m'entends Hey Ho ? », ou les considérations hautement philosophiques du groupe Tragédie. 2-On peut sélectionner la version courte d'une chanson. Mais c'est moins drôle, non ?

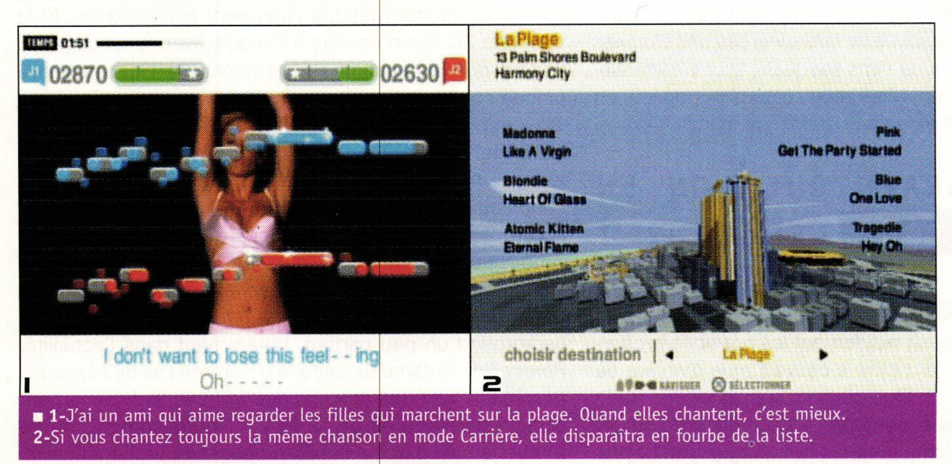
SINGSTAR APPREND À CHANTER (PRESQUE) JUSTE

■ 3-Deux micros, une PS2 et c'est parti pour un karaoké endiablé. Votre voix est votre seule arme. 4-Sur les 30 titres disponibles, les styles proposés varient de la pop aux vieux titres des années 80. 5-Chanter avec ses amis, brancher l'EyeToy et faire son petit clip, ouais, bien là, tranquille tu vois...

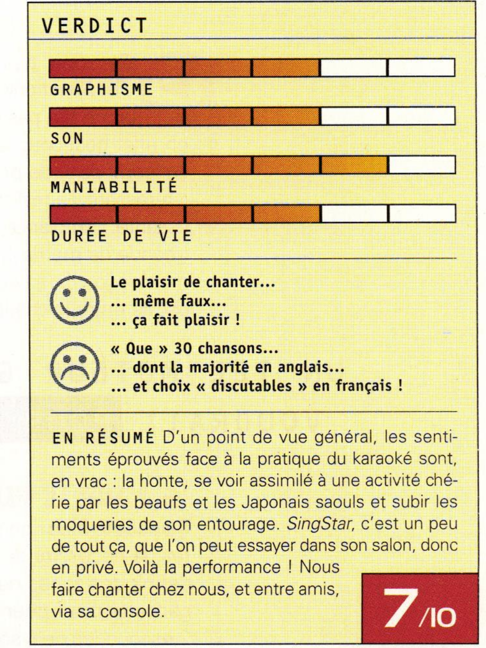
NOUVELLE STAR

30 chansons, c'est beaucoup et peu en même temps. D'ailleurs Sinclair en affiche carrément 3 (trois de trop diront les mauvaises langues italiennes de la rédac'). Le catalogue Sony est suffisamment conséquent pour proposer davantage de variété. Dommage. On murmure en haut lieu que des add-on seraient en préparation... En attendant, on compte 3 difficultés, la première étant assez tolérante. La chanson débute, alors que le clip original défile et qu'une petite ligne à première vue anodine affiche la tonalité à suivre. Il ne reste plus ensuite qu'à placer correctement sa voix pour glaner un maximum de points et recueillir les hourras de la foule en délire. En outre, comme la majorité des titres sont en anglais, mieux vaut maîtriser un peu la langue de Shakespeare. On peut aussi chanter en yaourt pour amuser la galerie. À noter : ne pas oublier de planquer quelques tomates à balancer pour mettre un terme à un éventuel supplice auditif. Au final, une fois le micro dans la main, on se sent tout autre. Comme une chrysalide prête à déployer ses ailes et à entrer dans la lumière. *SingStar* possède un aspect très défouloir, une fois passé le sentiment de honte inhérent au karaoké. De toute manière, la voix du chanteur couvre à peu près la nôtre. Sauf si l'on décide de l'enlever, ce qui demande un minimum de confiance en soi. Le micro passe par le port USB de la console, et au final le son de notre voix souffre d'un écho assez marqué, mais pas si dérangeant. Enfin, pour nos oreilles, pas pour celles des voisins. Le mode Freestyle permet de chanter sans score, comme un vrai karaoké. Découvrir le chant via sa PS2 est une expérience singulière, que je recommande vivement. Un exercice qui ne doit pas être réservé aux groupies en chaleur ou aux Japonais imbibés d'alcool de riz. Attention, les clichés vont voler en éclats !

Karine



■ 1-J'ai un ami qui aime regarder les filles qui marchent sur la plage. Quand elles chantent, c'est mieux. 2-Si vous chantez toujours la même chanson en mode Carrière, elle disparaîtra en fourbe de la liste.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Le plaisir de chanter...
... même faux...
... ça fait plaisir !

« Que » 30 chansons...
... dont la majorité en anglais...
... et choix « discutables » en français !

EN RÉSUMÉ D'un point de vue général, les sentiments éprouvés face à la pratique du karaoké sont, en vrac : la honte, se voir assimilé à une activité chérie par les beaufs et les Japonais saouls et subir les moqueries de son entourage. *SingStar*, c'est un peu de tout ça, que l'on peut essayer dans son salon, donc en privé. Voilà la performance ! Nous faire chanter chez nous, et entre amis, via sa console.

7/10



FULL SPECTRUM WARRIOR

LE MAÎTRE DE GUERRE

DICTATEUR, TERRORISME, MASSACRE, ONU… EN PLEIN DANS LE MILLE ! UN JEU QUI SURFE SUR L'ACTUALITÉ EST TOUJOURS UN PEU LOUCHE. SAUF QUAND IL EST À PART, À L'IMAGE DE *FSW*.

Ce n'est pas la première fois que l'on parle de *Full Spectrum Warrior*, ce jeu de guéguerre dans lequel on ne tire pas directement un seul coup de feu. Il y a en effet beaucoup à en dire… en bien comme en mal. Le concept, celui de privilégier l'aspect tactique à l'action, est intéressant. La réalisation, qui en met plein les yeux, est ahurissante. L'ambiance, inspirée de faits réels pas très éloignés (monde de merde !) et de films adéquats, scotche littéralement le joueur à l'écran. Mais hélas, côté plaisir de jeu, on oscille entre le chaud et le tiède, tendance froid.

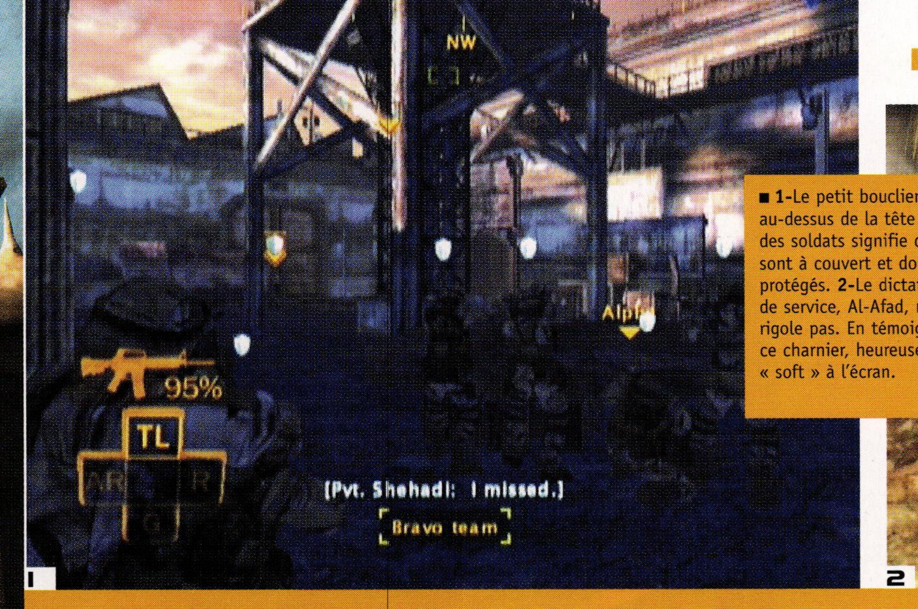
UN TEL MOTEUR GRAPHIQUE, ON EN VOUDRAIT POUR TOUS LES JEUX !

LE JOUR LE PLUS LONG

Ça débute bien : on saisit rapidement les possibilités offertes, la nécessité de se mettre à couvert et la manière de définir des zones de tir. Oui, car on n'appuie jamais sur la gâchette, sauf pour les grenades. Il s'agit donc de diriger 2 escouades de 4 soldats et de les faire progresser. La première se déplace tandis que l'autre la couvre et ainsi de suite. Un gameplay original, même un peu contemplatif, ça change. Qu'importe, visuellement, *FSW* fascine. Les soldats et leurs attitudes sont criants de vérité. Les décors très Moyen-Orient ravagés par dix années de guerre civile et d'occupation soviétique paraissent authentiques. Et la vue, une 3D façon caméra à l'épaule avec le tangage qui va bien, donne au titre un cachet indéniable. Un moteur graphique comme celui-ci, on en voudrait pour tous les jeux. On y est, dans ce petit état indépendantiste du Zekistan, situé entre le Pakistan et l'Afghanistan. Le fond sonore, lorsqu'il n'est pas déchiré par les tirs et les saisissants coups au but, rappelle celui de *La Chute du Faucon Noir* accompagné des appels à la prière des Imams locaux. Ambiance garantie ! D'ailleurs, le scénario s'en inspire avec un déroulement sur une seule journée et les galères d'un sauvetage catastrophique. En réalité, *FSW* puise son background un peu partout, notamment dans l'actualité. Pêle-mêle : l'infâme dictateur est nommé l'as de pique, les terroristes sont des proches des Talibans, le financement occulte des rebelles par la CIA… Heureusement, on ne tombe jamais dans la débile propagande pro-américaine.

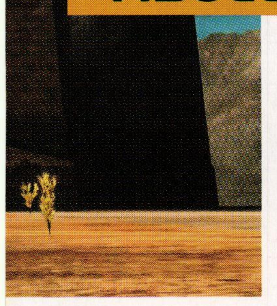
GENRE : ACTION/TACTIQUE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX

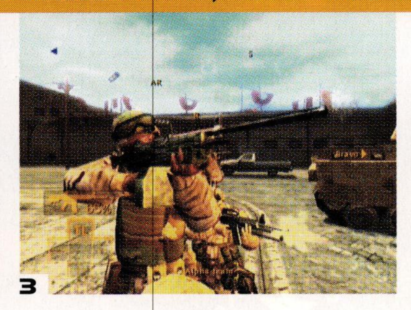
ÉDITEUR : THQ / DÉVELOPPEUR : PANDEMIC STUDIOS



■ 1-Le petit bouclier au-dessus de la tête des soldats signifie qu'ils sont à couvert et donc protégés. 2-Le dictateur de service, Al-Afad, ne rigole pas. En témoigne ce charnier, heureusement « soft » à l'écran.

VISUELLEMENT, LE TITRE DE PANDEMIC FASCINE







■ 3-*FSW* possède un moteur graphique ultra détaillé. L'un des plus beaux jeux qu'il m'ait été donné de voir. 4-On peut à tout moment vérifier les zones couvertes par le champ de vision des soldats. Gros angle mort là. 5-Un blackhawk tout droit sorti de *La Chute du Faucon Noir*. Dommage, les soldats ne descendent pas en rappel.

Vous êtes là pour préparer le terrain aux Casques bleus de l'OTAN et on ne s'intéresse même pas à la nationalité de vos soldats.

CELUI DE LA MARMOTTE

On reste malgré tout sur notre faim. Il faut sans cesse recommencer chaque passage (deux blessés, et c'est la fin de la mission). Le concept si intéressant devient une contrainte, la rigidité militaire du jeu ne laissant finalement que peu de liberté : il faut rester à couvert tout le temps, même si vous surprenez les terroristes. On comprend qu'un chemin alternatif est un moyen pour prendre l'ennemi à revers, mais où est l'aspect tactique ? Aucune possibilité d'imaginer ses propres solutions. C'est du sadisme. Les réactions des soldats sont exaspérantes (ils s'accroupissent lorsqu'une grenade tombe à leurs pieds et ne savent pas en lancer en hauteur !) et l'I.A. inexistante. Le temps d'exécution des actions est lent et les soldats ne prennent pas d'initiatives. D'où le fait que tout doit être planifié et non improvisé. Chez les terroristes, ce n'est guère mieux, avec des combattants lobotomisés qui apparaissent comme par magie à la faveur de triggers trop évidents. On grommelle ainsi jusqu'à la mission 7. Sur les 5 qui restent, la difficulté et le challenge s'enflamment, avec de plus en plus de tireurs dans les hauteurs et une opposition un peu plus conséquente (n'espérez pas être assailli comme dans le film de Ridley Scott), pour finalement livrer l'essence de ce qu'aurait dû être *FSW* de bout en bout. C'est sur la fin que l'on s'éclate. Dommage. Le jeu se termine par : « Les 12 prochaines heures de l'offensive terrestre peuvent débuter ». Croisons les doigts pour une suite plus étoffée.

Teckos

L'original

FSW est à l'origine un jeu développé pour l'armée américaine et destiné aux futurs chefs de groupe. Si, graphiquement, la version commerciale ressemble à la version « pro », il n'en est pas de même de l'interface, du nombre de soldats (9 au lieu de 8) et de la difficulté (ennemis plus nombreux). La bonne nouvelle, c'est que cette version est incluse dans le jeu. Pour l'activer, entrez ce code : ha2p1py9tur5tle.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

La réalisation, magistrale.
Un concept original et intéressant.
Interface rapide et intuitive.

Pas assez de liberté.
Une I.A. quasi inexistante.
Première moitié du jeu « molle ».

EN RÉSUMÉ Déconcertant. On est pris par l'ambiance dès le départ, mais le rythme lancinant de la première moitié du jeu laisse un goût amer d'insatisfaction. La seconde partie, plus intéressante, rattrape le coup, mais on ne pourra s'empêcher d'imaginer jeu plus intense et plus riche avec de telles bases. *FSW* ne va pas jusqu'au bout de son concept. Il reste néanmoins un jeu à part que l'on se doit de connaître.

7/10



DARK PROJECT: DEADLY SHADOWS

FINAL FOURBERIE

ION STORM REPREND LE FLAMBEAU D'UNE SÉRIE MYTHIQUE SUR PC. ET DEVINEZ QUI VA FRACTURER DES SERRURES ET JOUER AVEC LES OMBRES ? LES HEUREUX POSSESSEURS DE XBOX.

En 1998, le monde des consoles acclamait Snake et Rikimaru. Les héros de *Metal Gear Solid* et *Tenchu* entraient dans l'histoire comme des références absolues d'un genre très prisé des fans de sensations fortes, le « hide & sneak ». Dans le même temps, chez nos amis les pécéistes, un bonhomme aux origines beaucoup moins asiatiques (fruit du travail du défunt studio Looking Glass) se faisait une place tout aussi confortable que ses confrères nippons : Garrett, personnage principal de *Thief* (*Dark Project* en Europe). Il aura fallu attendre que Ion Storm reprenne la licence de ce FPS de légende pour qu'une suite voie le jour. Comme ce fut le cas pour *Deus Ex: Invisible War*, *Deadly Shadows* a été développé simultanément sur PC et sur la boîte à Billou (NDKeem : et pas de contrepèterie mal placée s'il vous plaît !). Et une fois de plus, c'est un jeu qui pioche brillamment dans deux cultures différentes : celles du pad et de l'ensemble clavier/souris. N'empêche qu'une fois de plus, il tape dans le mille.

DEADLY SHADOWS FAIT L'APOLOGIE DE LA PATIENCE, DU SILENCE ET DE LA DISCRÉTION

BACKSTAB IN BLACK

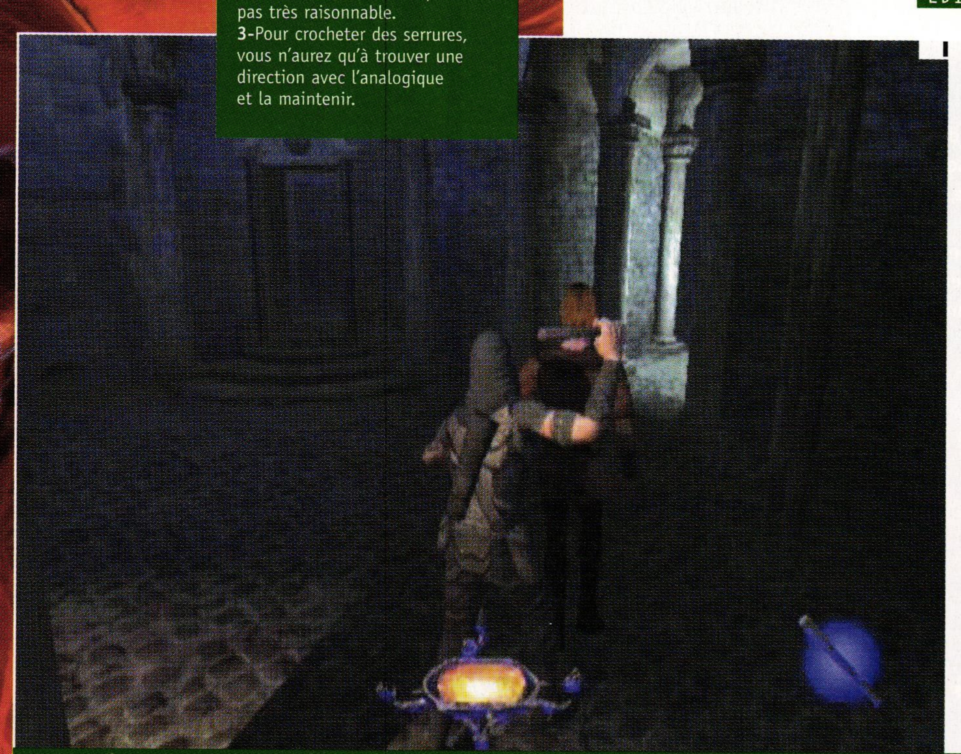
L'action se déroule dans une ville au tempérament médiéval fantastique intelligemment baptisée « The City ». De cette cité, vous ne connaîtrez que le côté obscur de la vie. Il faut dire que la profession de l'individu que vous incarnez ne se prête pas vraiment à des périples diurnes. Garrett est un voleur. Que dis-je, un maître voleur, le plus réputé même. Tel un vampire, Garrett se repose le jour et,

GENRE : ACTION/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : XBOX



ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : ION STORM

■ 1-Une façon efficace de se débarrasser d'un témoin : l'assommer... 2-bon, après, c'est sûr, laisser traîner le corps n'est pas très raisonnable. 3-Pour crocheter des serrures, vous n'aurez qu'à trouver une direction avec l'analogique et la maintenir.

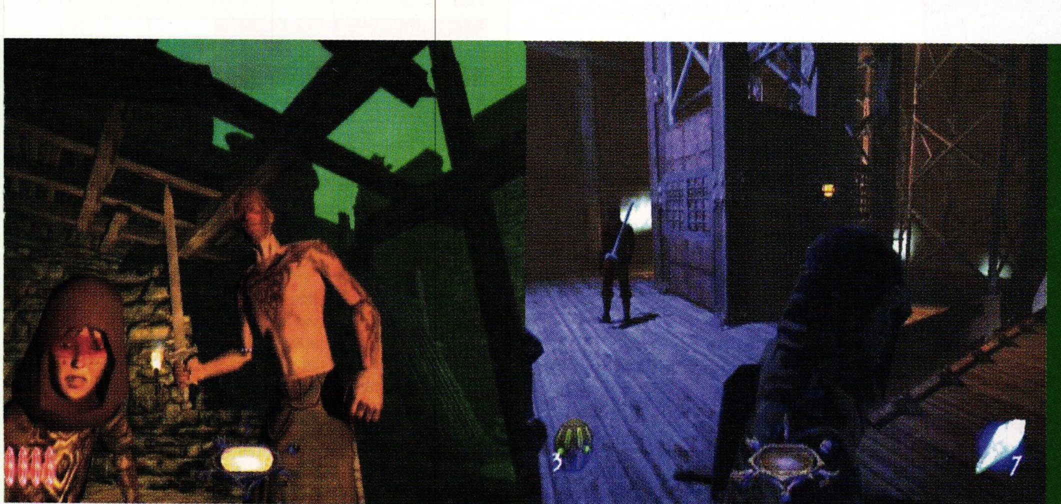






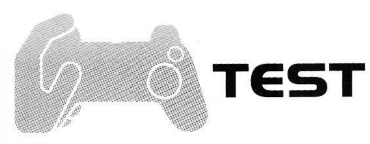
APPRENEZ À VOUS FONDRE DANS LES TÉNÈBRES

une fois la nuit tombée, suce la moelle financière de ceux qu'il croise et vide les lieux qu'il visite. Aucun état d'âme à voler les pauvres comme les riches. Rien d'un héros. Il se contente de servir ses propres intérêts avant ceux des factions dominantes de la ville. Vous vous retrouvez dans sa peau au moment où les Gardiens, les vrais régisseurs de la ville, découvrent qu'une terrible prophétie pourrait anéantir le monde. Vous voilà pris dans l'œil du cyclone avec pour seul but de connaître le fin mot de l'histoire. Après tout, s'il n'y a plus de lendemain, il n'y aura plus de fric à se faire. L'histoire est en partie contée par un Garrett extrêmement cynique au travers de graves monologues, mais elle se dévoile également par le biais de notes, de livres que vous lirez, mais surtout de discussions que vous intercepterez, tapi dans l'ombre, patiemment. Pas question de foncer dans le tas pour soutirer une information, *Deadly Shadows* fait l'apologie de la patience, du silence et de la discrétion. Sans ces qualités, impossible d'avancer, étant donné que notre ami voleur, contrairement au héros lambda du jeu d'infiltration, n'est pas un commando surarmé. Quel que soit l'adversaire, il sera bien plus efficace au combat que vous. Si cela se révèle nécessaire, mieux vaut le surprendre, sans un bruit, pour l'assommer ou l'endormir. Tuer laisse trop de traces. Les flèches d'eau – si utiles pour éteindre ces maudites torches susceptibles de trahir votre présence – seraient gaspillées à nettoyer le sang. Le moindre bruit, le moindre indice de votre présence et vous serez traqué (sauf si vous faites diversion, très malin). Vous comprenez maintenant ? Oui, restez collé à ce mur et cherchez un passage dérobé plutôt que de passer par l'entrée principale. Même si l'I.A. peut parfois faillir grossièrement, la sous-estimer n'est pas la bonne solution, et se retrouver avec un villageois qui prévient un milicien qu'une porte est →

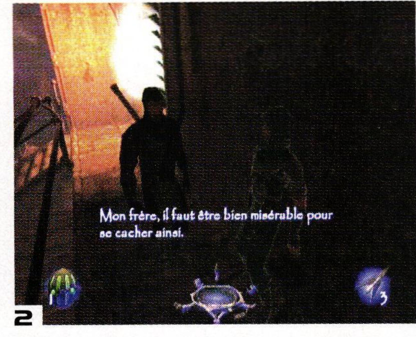


Faction victime

Si, au début du jeu, seuls les Gardiens vous soutiennent, par la suite, vous devrez apprendre à satisfaire toutes les forces en présence afin d'éviter que tout le monde ne tire à vue sur votre trogne. Entre les Païens (composés d'humains et de monstres) défenseurs de la nature et les Marteleurs croyants et dévoués à la modernité, la tâche sera dure, très dure. À vous de jouer maintenant.

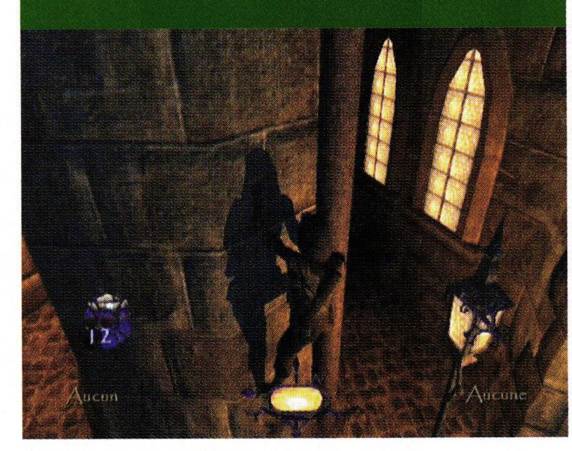

1

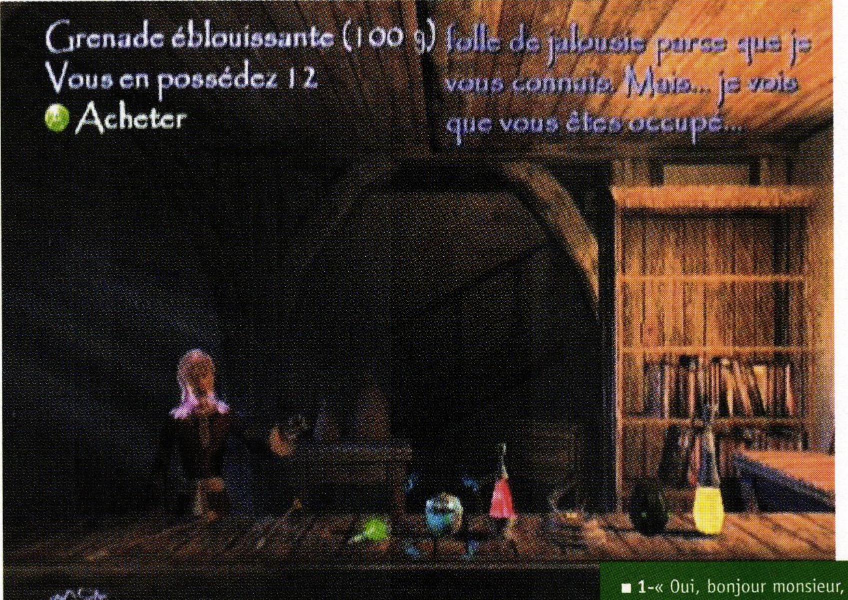


2

Inspecteur Garrett

Garrett n'a pas l'air comme ça, mais il est tout de même plein de ressources. On en viendrait presque à croire qu'il est surhumain. Son œil mécanique, par exemple, lui confère une allure de robot et se trouve être un zoom fort utile. Sans oublier les griffes, en vente sur les quais, qui lui donneront des allures de Spider-Man lorsqu'il escaladera une paroi pour atteindre un balcon tentant...





3

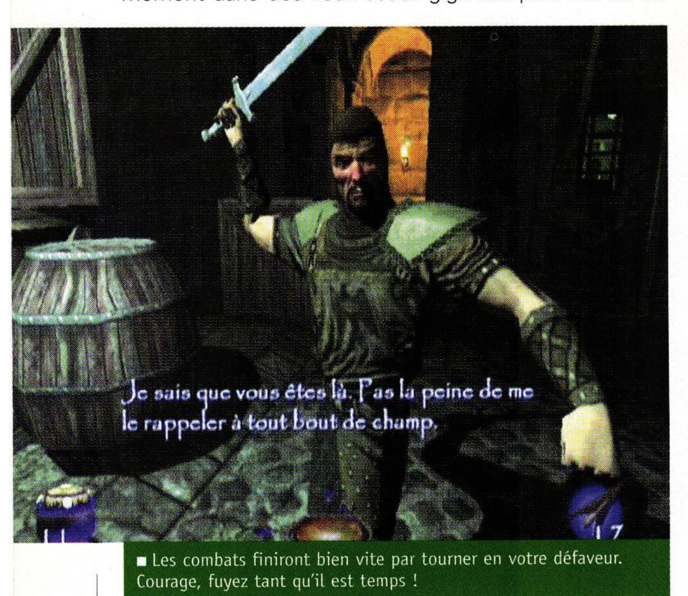
■ 1-« Oui, bonjour monsieur, je suis perdu dans votre bateau et... Ah vous êtes un zombie ? Je vais me débrouiller alors. »
2-Se plaquer contre une paroi ne suffit pas toujours à passer inaperçu.
3-Une fois votre butin refourgué, il est temps de faire des emplettes au « Thief Market » du coin.

ouverte ou qu'une lumière vient de s'éteindre et que l'homme de loi prévient ses copains pour dénicher votre bouille balafrée derrière un tonneau n'est pas rare...

POUF ! DISPARU !

Vous l'aurez compris, le gameplay donne dans le subtil. L'aventure se révèle ultra passionnante, captivante et la liberté d'action dans l'enceinte de cette ville s'avère savoureusement grande. Il est possible de ramasser tous les objets à votre portée, excepté ceux qui sont trop lourds bien évidemment. De nombreuses bâtisses peuvent être visitées en crochetant les serrures (il ne faut jamais se refuser un petit extra, les thunes c'est essentiel dans la vie) et chaque mission vous fera vibrer un bon moment dans des lieux assez gigantesques fournis en couloirs secrets et objectifs bien pensés. Quel dommage que les temps de chargement soient si longs entre chaque district, cassant quelque peu un rythme quasi parfait... Tout comme la réalisation, que l'on devine excellente en photo, mais qui au final déçoit un tantinet. Le titre d'Ion Storm profite du même moteur que *Deus Ex*. La qualité graphique est bien évidemment présente, avec des textures sublimissimes, et la gestion de la lumière reste stupéfiante. Il subsiste une rigidité dans les animations qui fait souvent de la peine et surtout un frame-rate que l'on peut aisément qualifier de vomitif, gâchant parfois le plaisir éprouvé de contempler certains effets. On en vient à se demander si Garrett n'est pas si lent dans ses déplacements à cause de cela. Question bruitages, en revanche, rien à redire. C'est simplement exemplaire, que cela concerne les pas, les dialogues, les musiques, du très grand art. La gestion de la caméra n'est pas exempte de défauts dans les coins exigus lorsque l'on joue à la troisième personne. En vue FPS, on notera le « body awareness », qui vous autorise à voir les parties de votre corps. Ce changement de point de vue fait partie des nouveautés permettant de satisfaire autant les puristes que les habitués de *Splinter Cell*. L'interface demeure très clean, sans surcharge, et la maniabilité ne connaît aucun accroc particulier. Bref, l'essentiel est là, on éprouve une gigantesque allégresse à incarner un gars sans scrupule, faible et sournois. C'est bon la honte.

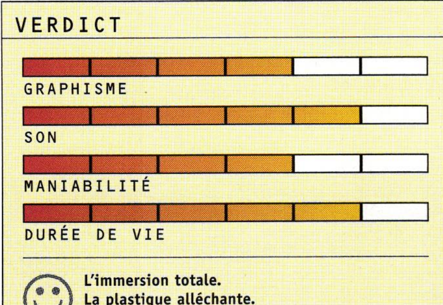
Plume



■ Les combats finiront bien vite par tourner en votre défaveur. Courage, fuyez tant qu'il est temps !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE



L'immersion totale.
La plastique alléchante.
Le gameplay grandiose.

Un frame-rate très mauvais.
Quelques bugs d'I.A. et de collision.
Les temps de chargement entre les zones.

EN RÉSUMÉ Impossible de passer à côté de *Dark Project: Deadly Shadows* si vous aimez la furtivité. Ce « hide & sneak » de haute « qualidad » possède tous les atouts pour vous happer dans son univers fantastique et son scénario rocambolesque. Je n'ai pour ma part pas grand-chose à lui reprocher, ses défauts se révèlent irritants mais pas dramatiques. Garrett n'usurpe carrément pas son titre de maître voleur !

8/10

EUROPE 2 LIVE

BERCY 6 JUILLET 2004

N*E*R*D

AVRIL LAVIGNE

LUKE

KYO

LIVE!

KATY ROSE

SERGENT GARCIA

THE CALLING

RADIO & TV SHOW

RETRANSMIS EN DIRECT ET EN SIMULTANE SUR EUROPE 2 ET MCM

LOCATIONS :
EUROPE2.FR
VIRGIN, FNAC,
TICKENET ET POINTS
DE VENTE HABITUELS.

lagardere active



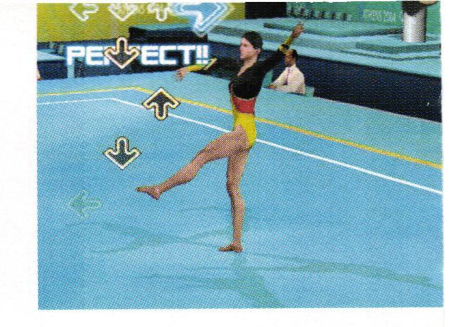


Hi-MD

SONY

hotspot





ATHÈNES 2004

MOCHIUS, DIFFICULTIUS

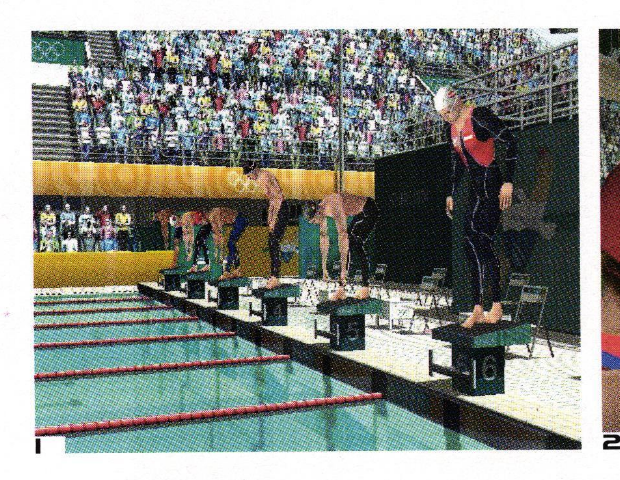
TANDIS QUE DU 13 AU 29 AOÛT PROCHAIN, LES J.O. TENTERONT D'UNIFIER LES PEUPLES PAR LE SPORT, DE SON CÔTÉ, *ATHÈNES 2004* SERA EN TRAIN DE RUINER MOULT PADS PLAYSTATION 2...

Synonyme des festivités les plus folles et des exploits les plus incroyables, l'été 2004 s'annonce comme un grand cru pour les amateurs de sport sur canapé ! Roland Garros, l'Euro de foot, le Tour de France du dopag... euh... à vélo et, point d'orgue de cette faste période, les fameux Jeux Olympiques d'Athènes, premiers J.O. de l'ère moderne à accumuler autant de soucis de logistique ! Du coup, même si rien n'est encore très sûr dans la « réalité vraie », au moins, du côté ludo-numérique, la situation paraît bien plus claire. En effet, soucieux de ne pas rééditer la piètre prestation de *Sydney 2000* (déplorable simulation multi-plates-formes), Sony a décidé de signer un deal exclusif avec le comité olympique pour faire d'*Athènes 2004* une exclusivité PlayStation 2. Point barre. Dans la grande tradition des *Track'n'Field*, cette production opte pour une approche moins simpliste que ses illustres aînés...

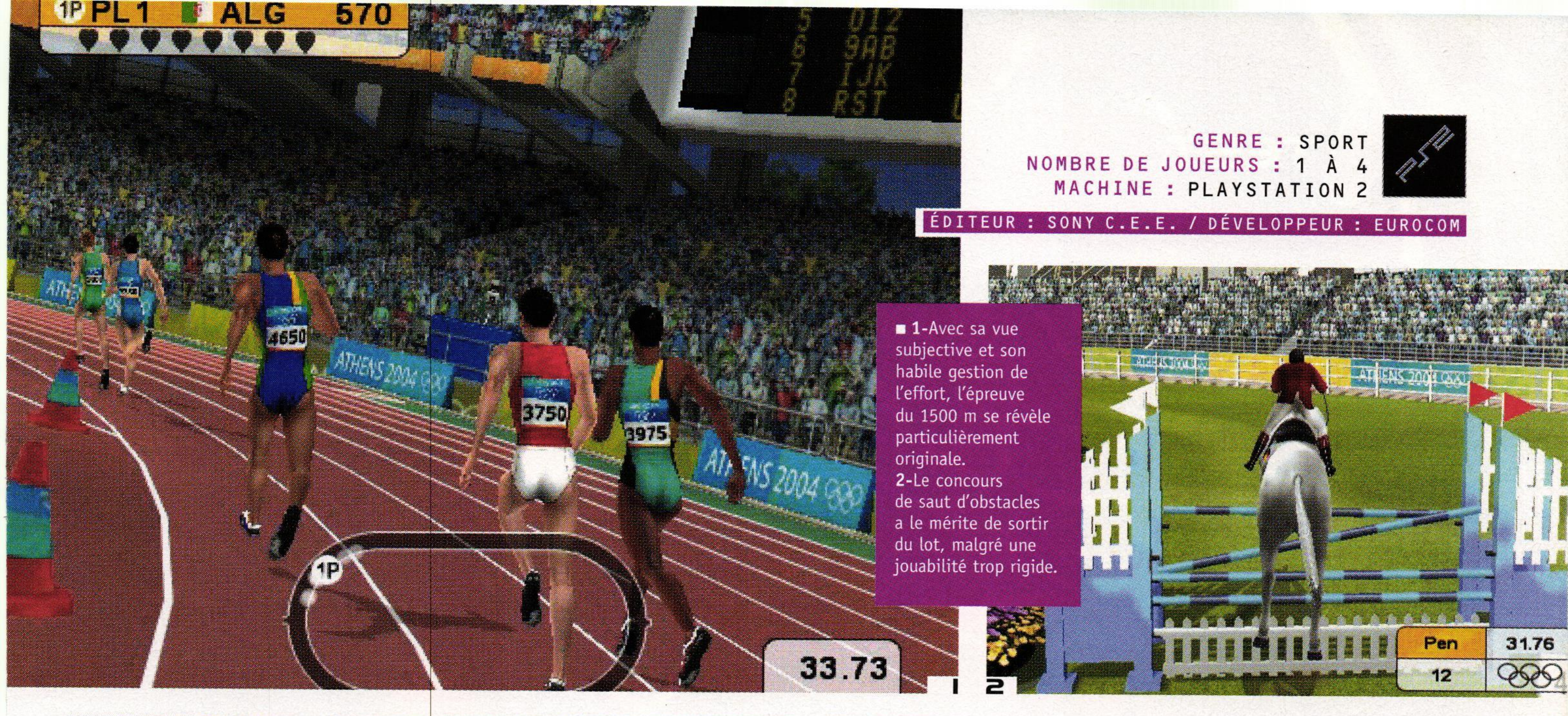
DEMANDEZ LE PROGRAMME

Depuis la création des titres multi-épreuves, jamais l'offre sportive n'avait été aussi pléthorique. En effet, les sportifs du dimanche pourront s'user les doigts sur pas moins de 25 épreuves judicieusement sélectionnées. Si l'athlétisme est traditionnellement bien représenté (100 m, 400 m, 1500 m, lancer du poids, du javelot, saut en hauteur, à la perche, etc.), des disciplines moins fréquemment rencontrées sur consoles font enfin leur apparition, comme l'équitation, le skeet,

COMPLET, MAIS LOIN D'ÊTRE PARFAIT

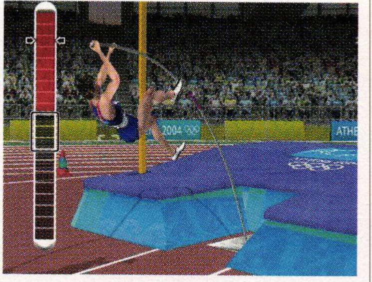

1

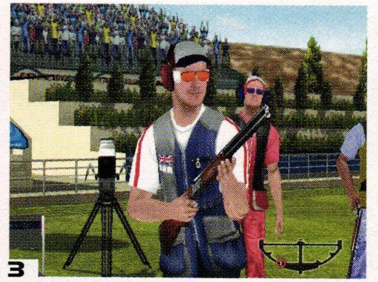
2

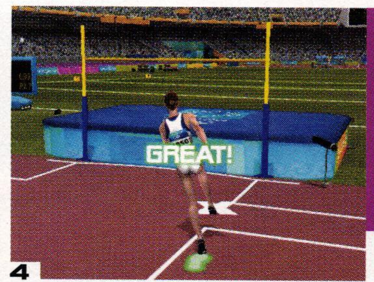


GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : SONY C.E.E. / DÉVELOPPEUR : EUROCOM

■ 1-Avec sa vue subjective et son habile gestion de l'effort, l'épreuve du 1500 m se révèle particulièrement originale.
2-Le concours de saut d'obstacles a le mérite de sortir du lot, malgré une jouabilité trop rigide.







■ 3-Le skeet était déjà présent dans *Track'n'Field*... Il était d'ailleurs plus fun dans le jeu de Konami !
4-Au sol, des traces de petons qu'il vous faudra valider en rythme pour obtenir la meilleure course d'élan.

le tir à l'arc ou la gymnastique (avec le tapis de danse de *Dance Dance* !)... Une agréable initiative qui apporte une fraîcheur certaine à l'ensemble. En revanche, lorsque vous désirerez vous lancer dans un mode Championnat intégral, comptez plusieurs heures de jeu et quelques ampoules, car il vous faudra enchaîner chaque catégorie de manière aléatoire. Autant dire que le challenge s'annonce aussi haletant que corsé tant la difficulté a été étonnamment boostée...

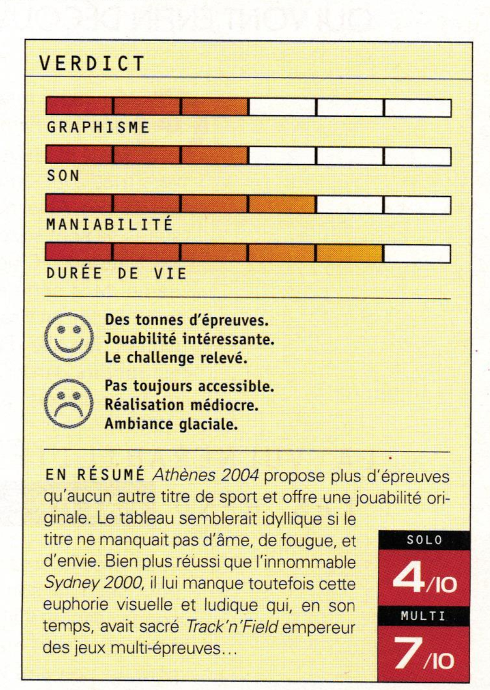
FAUX DÉPART ?

L'autre nouveauté d'*Athènes 2004*, surtout face aux ancêtres *Track'n'Field* & Co, est sa prise en main qui, même si elle fait la part belle au flingage de pad, opte pour une approche plus fine. On notera ainsi la présence de timings à respecter, la notion de prise d'élan ou de respect des pas (pour le saut en hauteur par exemple). La synchronisation est aussi mise à rude épreuve lors des épreuves d'anneaux, tandis que vos réflexes seront sollicités pour le skeet. Mieux encore, le 1500 m requiert un peu de stratégie et propose une vue subjective originale pour mieux ressentir l'intensité de ce type de course. En clair, de sérieux efforts ont été consentis pour rendre l'expérience plus immersive... Une volonté appréciable mais qui ne parvient toutefois pas à dissimuler un léger bémol : l'accessibilité ! En effet, c'est souvent l'aspect simpliste, voire surréaliste (détruire les records à la chaîne), de ce type de jeu qui a toujours su fédérer les foules. Un élément que la difficulté sensiblement accrue d'*Athènes 2004* risque de freiner. D'autant plus qu'il faut passer par un sous-menu pour bien cerner les touches à employer. Aucun tutorial, aucune explication imagée, juste du texte d'une effroyable aridité. Ajoutez à cela des graphismes sommaires avec des sportifs taillés dans le roc (mention spéciale aux athlètes féminines), des commentaires insipides, des temps de chargement un peu longuets et une mise en scène générale assez glaciale. En somme, on finirait presque par penser qu'à l'image des vrais jeux, ce titre a été cruellement rushé. En solo, l'expérience finira donc par lasser, la magie de la flamme olympique ayant du mal à prendre. Reste le mode multijoueur qui, sans transcender l'ensemble, lui confère tout de même la fougue de la compétition festive. Cependant, à l'heure des bilans, on est en droit de se demander si en misant sur un contenu (trop ?) dense, *Athènes 2004* ne s'est pas un peu éparpillé. Le sport est avant tout une fête, ne l'oublions pas...

Gollum

PAR MANQUE DE CHARISME, ATHÈNES 2004 SE RÉSERVE AU MULTI

■ 1-Partiellement achevés à Athènes, la plupart des stades officiels seront bien présents dans le jeu. Viva el numericos magica...
2-L'épreuve de tir à l'arc requiert précision et feeling afin de composer avec les bourrasques de vent.



VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Des tonnes d'épreuves.
Jouabilité intéressante.
Le challenge relevé.

Pas toujours accessible.
Réalisation médiocre.
Ambiance glaciale.

EN RÉSUMÉ *Athènes 2004* propose plus d'épreuves qu'aucun autre titre de sport et offre une jouabilité originale. Le tableau semblerait idyllique si le titre ne manquait pas d'âme, de fougue, et d'envie. Bien plus réussi que l'innommable *Sydney 2000*, il lui manque toutefois cette euphorie visuelle et ludique qui, en son temps, avait sacré *Track'n'Field* empereur des jeux multi-épreuves...

SOLO 4/10
MULTI 7/10



FIRE EMBLEM

TOUT FEU TOUT FLAMME

LA SORTIE DE *FIRE EMBLEM* SUR GBA CONSTITUE UN VÉRITABLE ÉVÉNEMENT POUR LES JOUEURS QUI VONT ENFIN DÉCOUVRIR CETTE SÉRIE MYTHIQUE DES CRÉATEURS D'*ADVANCE WARS*.

En 1990, Intelligent Systems adapte le principe de son jeu *Famicom Wars*, ancêtre d'*Advance Wars* (*AW*) et précurseur du genre sur consoles, à un univers médiéval fantastique en intégrant des éléments de jeu de rôle. Ainsi naquit la série *Fire Emblem*. Depuis, les suites se sont succédé au Japon sur la plupart des consoles Nintendo. C'est le dernier épisode en date (le septième de la série et le second sur GBA) qui débarquera le 16 juillet en France. *Fire Emblem* reprend les mécaniques de base d'*AW*. Vous incarnez un jeune tacticien qui restera dans l'ombre. Le hasard vous placera sur la route de Lyndis, petite-fille du marquis de Caelin, à qui vous prodiguerez vos précieux conseils dans sa quête pour secourir son grand-père. En chemin, vous ferez la connaissance d'autres combattants dont deux héros : Eliwood, fils du marquis de Pherae à la recherche de son père, et son ami Hector, petit frère du marquis d'Ositia au caractère bien trempé. De cette rencontre va dépendre l'avenir des contrées de nos trois héros, mais également la survie de toute l'humanité.

LA VULNÉRABILITÉ DES PERSONNAGES LES REND ENCORE PLUS ATTACHANTS

UN AIR DE FAMILLE

Fier de l'héritage d'*AW*, *Fire Emblem* se présente sous la forme d'une succession de batailles (pas moins de 74 chapitres !). Le joueur déplace ses troupes sur une carte graphiquement assez sommaire alors que l'issue des combats est illustrée par des petites séquences animées très réussies. Mais la dimension RPG fait de *Fire Emblem* un jeu à part entière accordant une grande importance au scénario ainsi qu'aux relations entre les différents protagonistes. Chacun d'eux est unique et vulnérable puisque, contrairement à la plupart des jeux du genre, il n'existe ici aucun moyen de ramener à la vie un compagnon tombé au combat. Au fil des chapitres, votre communauté s'étoffera jusqu'à 44 membres, mais si certains rejoindront spontanément votre cause, il faudra se montrer beaucoup plus persuasif avec les autres. Il n'existe aucune distinction entre phase de bataille et d'exploration comme dans des jeux tels que *Shining Force*, ce qui rend *Fire Emblem*

GENRE : TACTICAL-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

■ 1-*Fire Emblem* sera intégralement traduit en français. 2-La tente de Merlinus servira à stocker tout objet récupéré par un perso dont l'inventaire est plein.

LE NOUVEAU HIT DES CRÉATEURS D'ADVANCE WARS

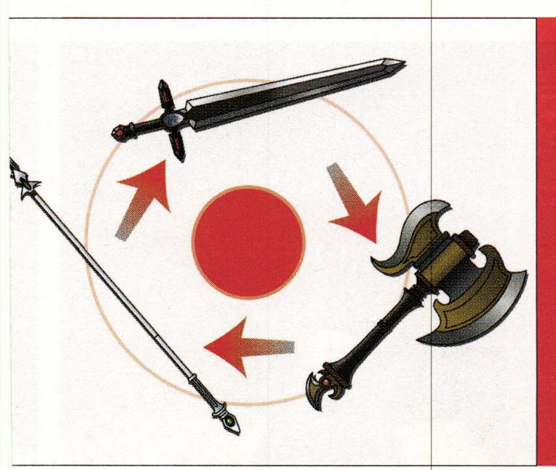
■ 3-Les créatures volantes ont un rayon d'action très vaste, mais sont plus vulnérables face à des archers. 4-Le cadre et l'échelle des cartes varient d'un chapitre à l'autre : vaste contrée, village, forteresse, bateau... 5-Le paladin Marcus deviendra vite l'un de vos personnages préférés par sa puissance et son charisme.

encore plus tactique. Il faudra en effet remplir les objectifs assignés tout en se laissant le temps d'explorer le champ de bataille de fond en comble. Jeu de rôle oblige, le panel des actions possibles est très vaste : détruire un mur fissuré, crocheter une porte ou un coffre, abattre un arbre qui servira de pont de fortune, visiter une maison afin de glaner des informations précieuses ou des objets cachés... Des boutiques et armureries apparaîtront aussi parfois procurant l'équipement nécessaire à votre survie : armes, sorts, potions, objets magiques... S'approvisionner régulièrement est essentiel, les armes comme les sorts étant limités en nombre d'utilisations.

L'ART DE LA GUERRE PORTABLE

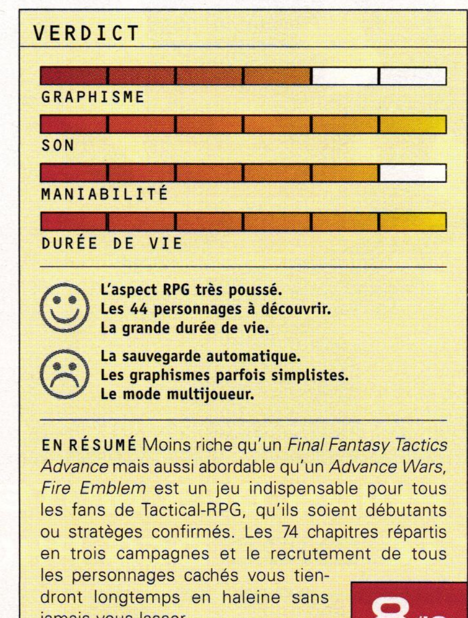
Le système de combat est très abordable mais assez riche pour rendre chaque bataille passionnante. Il utilise notamment un principe proche de celui de « pierre, papier, ciseaux » (voir encadré) qui maintient un certain équilibre entre les différents types d'armes et de sorts. Les classes des belligérants (chevalier, archer, moine, mage...) sont également déterminantes dans l'issue d'un combat. À partir du niveau 10, chaque personnage peut évoluer vers la classe supérieure en utilisant des objets très rares. Cette évolution se traduit par une amélioration de ses caractéristiques mais également par la modification de son apparence. *Fire Emblem* est un jeu si captivant que ses rares petits défauts sont vite oubliés. Certains lui reprocheront sa sobriété visuelle bien loin de la déferlante d'effets spéciaux de *Final Fantasy Tactics Advance.* D'autres pesteront contre le système de sauvegarde automatique après chaque coup. Si un perso auquel vous tenez meurt, vous n'aurez alors plus qu'à recommencer le chapitre depuis le début. Enfin, le mode multijoueur en Link se limite à des combats en arène où les joueurs déterminent à tour de rôle leur champion et leur adversaire parmi les personnages sélectionnés au préalable. De véritables batailles à plusieurs auraient été préférables.

Fil



Pierre, papier, ciseaux

Selon le principe du « triangle des armes », l'épée surpasse la hache, qui domine la lance, elle-même plus forte que l'épée. « La trinité des magies », s'applique aux trois types de magie : la magie anima (élémentaire) plus puissante que la magie blanche qui surpasse la magie noire supérieure à la magie anima. Le choix de l'arme est donc primordial et varier votre équipement devient vite un réflexe.



L'aspect RPG très poussé.
Les 44 personnages à découvrir.
La grande durée de vie.

La sauvegarde automatique.
Les graphismes parfois simplistes.
Le mode multijoueur.

EN RÉSUMÉ Moins riche qu'un *Final Fantasy Tactics Advance* mais aussi abordable qu'un *Advance Wars, Fire Emblem* est un jeu indispensable pour tous les fans de Tactical-RPG, qu'ils soient débutants ou stratèges confirmés. Les 74 chapitres répartis en trois campagnes et le recrutement de tous les personnages cachés vous tiendront longtemps en haleine sans jamais vous lasser.

8/10

TEST

SHELLSHOCK NAM '67



MEDAL OF FOOL TARGET

« I SEE A RED DOOR AND I WANT IT PAINTED BLACK,
NO COLOURS ANYMORE I WANT THEM TO TURN BLACK...
I HAVE TO TURN MY HEAD UNTIL THE DARKNESS GOES... »

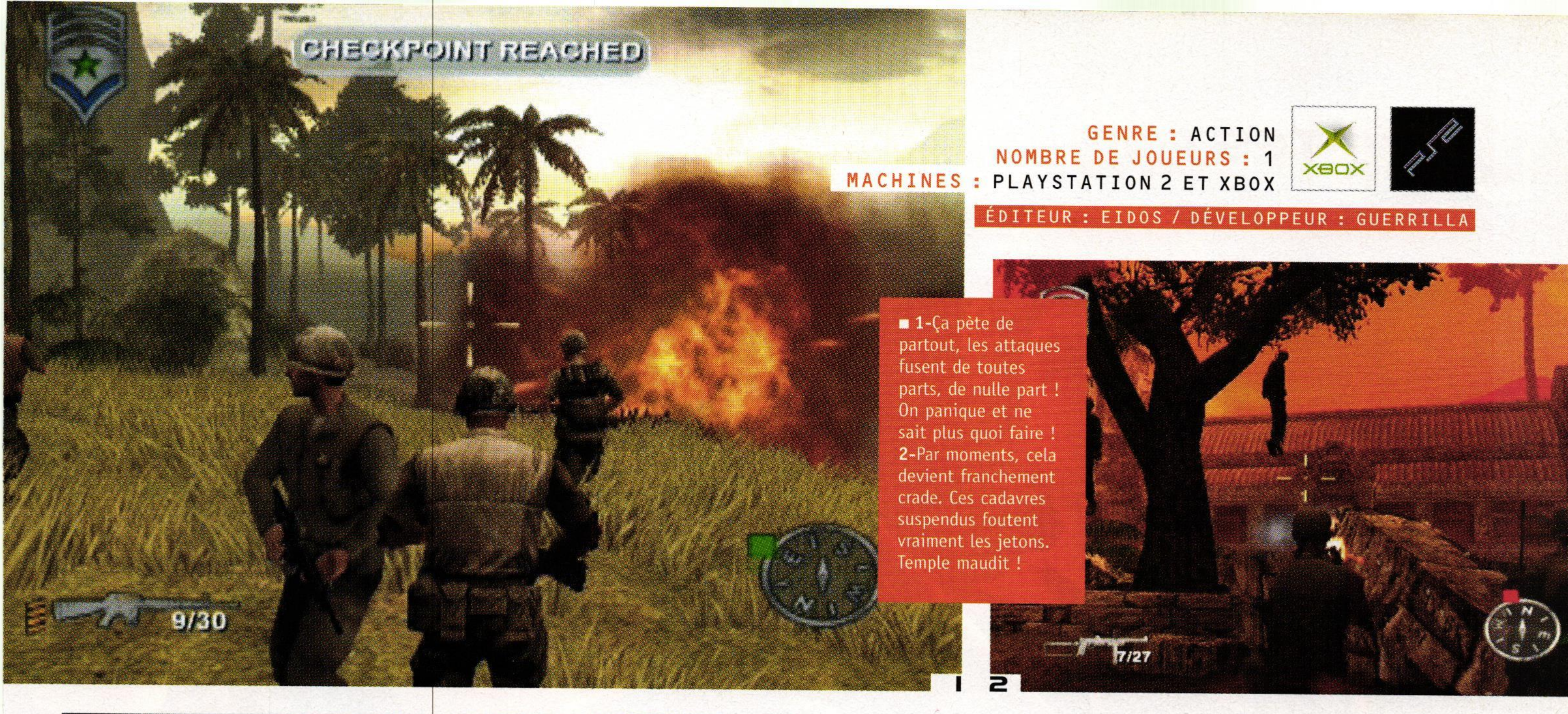
La guerre du Vietnam. Autre preuve de la bêtise humaine et véritable traumatisme dans l'histoire de l'humanité, cet événement sans précédent est devenu source d'inspiration pour toute œuvre contemporaine. Hier, le cinéma et la musique, encore marqués par de profonds stigmates, rendaient hommage aux personnes « sacrifiées ». Triste réminiscence certes mais nécessaire pour ne jamais (les) oublier... Aujourd'hui, c'est au tour du jeu vidéo d'en faire son fonds de commerce en proposant toujours plus de titres se rapportant au sujet. Et par le biais de moyens techniques de plus en plus efficaces, cette triste réalité n'aura jamais été aussi bien retranscrite, aussi proche de nous. Nous ne sommes plus de simples spectateurs choqués par ces scènes d'horreur, nous en sommes les principaux acteurs. Nous créons le choc ! Si certaines productions se complaisent juste à utiliser le côté sensationnel, « l'appeal » de ce gros morceau de l'Histoire comme argument de vente (quitte à déformer le factuel), d'autres réussissent à y apporter une certaine forme d'éducation. En nous montrant plusieurs facettes de ce conflit, y compris les moins glorieuses, des longs métrages comme *Casualties of war* de Brian de Palma (connu sous le nom d'*Outrages* chez nous) ou *Une balle dans la tête* de John Woo (l'une des rares productions cinématographiques à nous montrer les deux visages du Vietnam tels qu'ils étaient vraiment à l'époque) sont parvenus à émer-



1

2

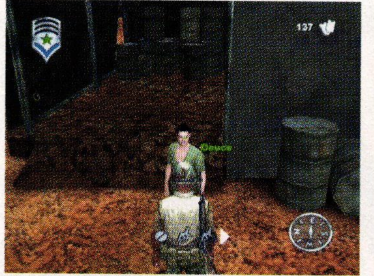
LE POIDS DES MOTS
ET LE CHOC DES PHOTOS !



GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : GUERRILLA

■ 1-Ça pète de partout, les attaques fusent de toutes parts, de nulle part ! On panique et ne sait plus quoi faire ! 2-Par moments, cela devient franchement crade. Ces cadavres suspendus foutent vraiment les jetons. Temple maudit !





3



4

■ 3-Faites toujours attention et avancez avec prudence. Vous n'êtes jamais à l'abri de quelque piège bien fourbe. 4-Seul contre tous, vous devez survivre et vous échapper de cet enfer. La position à plat ventre reste la plus sûre.

ger du reste du lot. Quid de *ShellShock* ? Se situe-t-il du côté des opportunistes ou bien se montre-t-il lui aussi « avant-gardiste » ?

L'ENFER DU DEVOIR

Plaçons d'emblée *Shellshock* dans la deuxième catégorie. Traité tel un documentaire et ne lésinant pas sur les moyens pour nous plonger dans l'ambiance, cet énième jeu de guerre nous propose un contenu plus réaliste, plus véridique, plus authentique que les autres concurrents, pourtant posés sur les mêmes étals et traitant d'un thème commun. Pour cela, l'équipe de développement n'hésite pas à nous montrer des images et des vidéos d'époque. Assurément pour nous mettre dans l'ambiance et nous habituer pour la suite. En effet, c'est avec le cœur bien accroché qu'il faudra aborder le jeu. Audacieux jusque dans la psychologie des protagonistes, *Shellshock* porte bien son nom. Vous êtes un newbie balancé en plein conflit et allez passer les pires heures de votre vie. Cela commence par une localisation des dégâts parfaitement bien gérée et particulièrement gore (bain de sang et membres arrachés font partie du cahier des charges). La prise en main, bien pensée, nous permet en outre de viser n'importe quelle partie d'un ennemi dans n'importe quelle position (en pleine course, accroupi, à plat ventre), et ce avec n'importe quelle arme (de poing, à feu, explosifs, crosse). Puis vient la

AUDACIEUX JUSQU'AU BOUT, SHELLSHOCK PORTE BIEN SON NOM

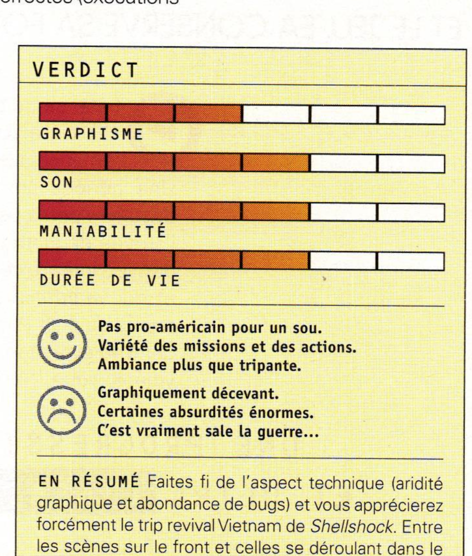
dureté des dialogues. Appuyés par des doublages convaincants, ceux-ci se révèlent très crus. Vous serez très vite étonné par le discours de certains GI. Irrévérencieux au possible. Quant aux scènes politiquement incorrectes (exécutions sommaires, schizophrénie des soldats…), elles constituent la clef de voûte du soft. Tant d'éléments d'immersion qui jouent en la faveur de *Shellshock*.

L'ENVERS DU DÉCOR

À côté de ça, le soft fait montre d'une laideur sans nom. Modélisations sommaires et brouillard environnant sont les deux mamelles de la partie visuelle. Ok, la guerre c'est moche mais à ce point… Le réalisme tant mis en avant en prend un coup lors des attaques de masse. Voir ses coéquipiers tomber au combat pour se relever ensuite, remis à bloc, représente le summum de l'incohérence dans un tel titre. Cela dit, on reste séduit par l'atmosphère étouffante, par ces missions d'une diversité rare (infiltration, sauvetage, escorte, assaut, etc.) et à cette vie dans le camp (merci aux prostituées de proximité…). Immersif et jouissif.

Keem

■ 1-N'hésitez pas à vous emparer d'une mitrailleuse posée ici et là. Le résultat est bien plus radical que votre simple fusil. 2-Grâce aux « filles » de Mama-san, il est possible de passer du bon temps. Collectez ensuite leurs photos.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Pas pro-américain pour un sou.
Variété des missions et des actions.
Ambiance plus que tripante.

Graphiquement décevant.
Certaines absurdités énormes.
C'est vraiment sale la guerre…

EN RÉSUMÉ Faites fi de l'aspect technique (aridité graphique et abondance de bugs) et vous apprécierez forcément le trip revival Vietnam de *Shellshock*. Entre les scènes sur le front et celles se déroulant dans le camp, sans oublier la qualité des voix (on applaudit la prestation des doubleurs de personnages vietnamiens), vous ne vous ennuierez jamais. Maintenant, si vous êtes un anti-militariste pur et dur…

7/10



HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN

TURPITUDES PRÉ-PUBÈRES

MON CŒUR DE FAN SAIGNE. UN FOSSÉ SE CREUSE DÉSORMAIS ENTRE L'ŒUVRE ORIGINELLE ET LE JEU. EA CONSERVE SA FORMULE MAGIQUE, SANS OPÉRER DE RÉELLES MODIFICATIONS...

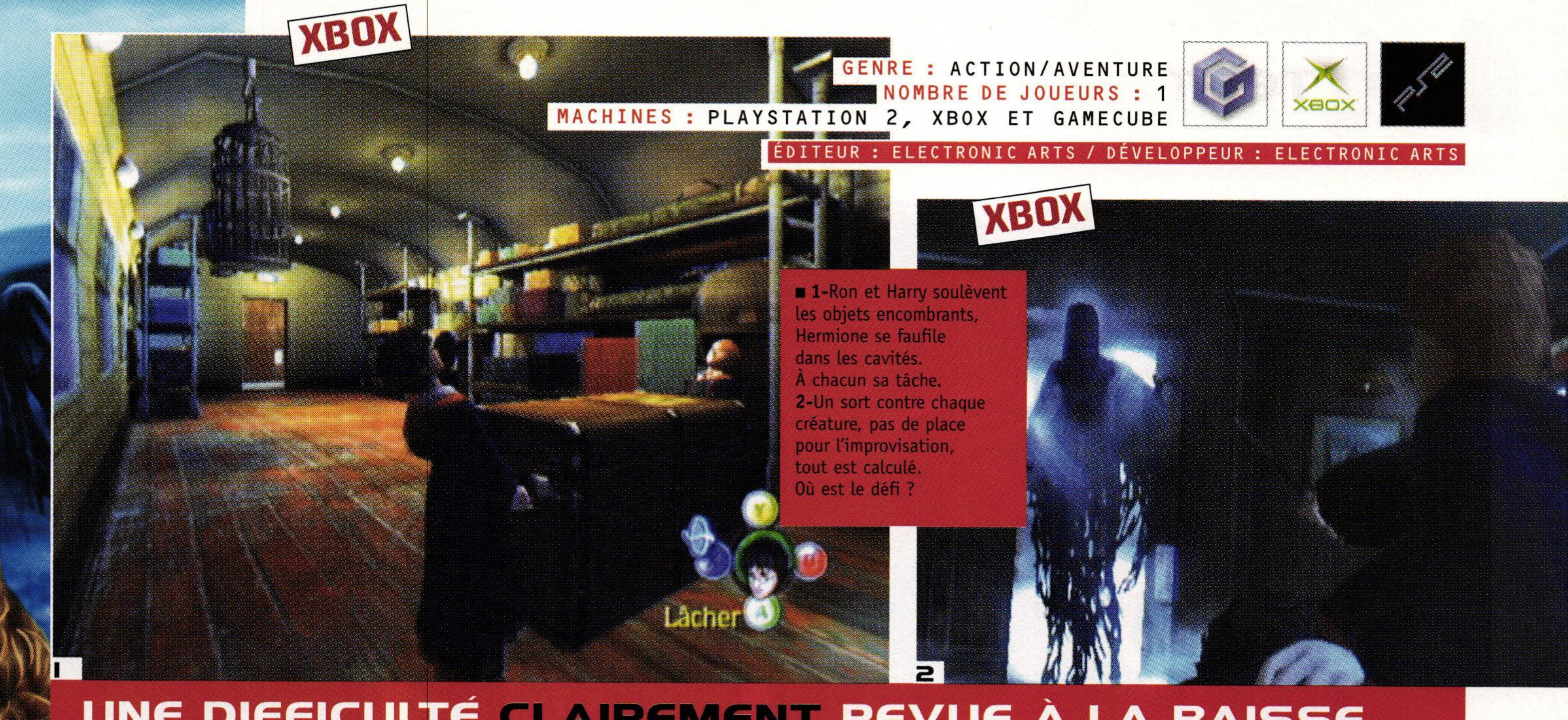
Fêter sa treizième année et entrer dans une époque charnière. Un âge où l'on passe tendrement de l'enfance à la pente glissante qu'est l'adolescence. Une période confuse durant laquelle le jeune Potter découvre peu à peu son identité via son trouble passé et l'arrivée de l'intrigant Sirius Black. Le film, sorti le 2 juin dernier, intègre ce côté obscur qui s'empare de Poudlard et qui va continuer à se répandre, se nourrir des tourments du petit Potter. Ce troisième épisode est donc capital. Une évolution que l'on ne retrouve pas dans ce tome vidéoludique, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*.

UNE PROGRESSION CONTRAIGNANTE ET ULTRA LINÉAIRE, MÊME À TROIS

LES AMIS, C'EST POUR LA VIE

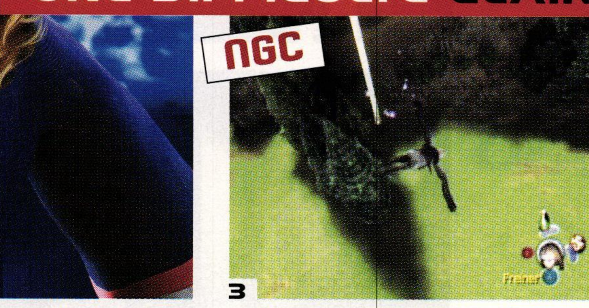
La seule innovation notable à retenir dans cet épisode, c'est la progression à 3. Il est en effet désormais possible de jouer en alternance avec Ron et Hermione afin de prêter main-forte à Harry. Chacun des apprentis sorciers possède un ou deux sorts spécifiques. Ainsi, seule Hermione peut geler l'eau ou lancer un sort de feu, tandis que Harry maîtrise de façon exclusive le Patronus, seule arme efficace contre les Détraqueurs. Les journées se déroulent de la même manière que dans les épisodes précédents. Les élèves se voient attribuer des tâches par leurs profs. Ils appuient sur des boutons, déclenchent des mécanismes et obtiennent à chaque fois un nouveau sort à mettre directement à exécution. L'originalité est à son paroxysme ! Tout est scripté et aucune place n'est laissée à la surprise, au challenge. Il est impératif de procéder d'une manière spécifique pour progresser, puisque aucune liberté d'action n'est tolérée. Une impression qui n'était pas aussi flagrante auparavant, puisque les deux (trois en tout avec les versions PSone et 128 bits de *la Chambre des Sorciers*) versions précédentes collaient parfaitement à l'univers imaginé par J.K. Rowling. Cette fois-ci, la sauce ne prend pas. Les phases d'exploration sont certes tolérées, mais il y a toujours Hermione ou Ron pour dire : « Hé, on doit se rendre à tel endroit ! » ou bien « Mais on n'a pas cours de potions, là ? » Hé les gars, si vous me lâchiez un peu

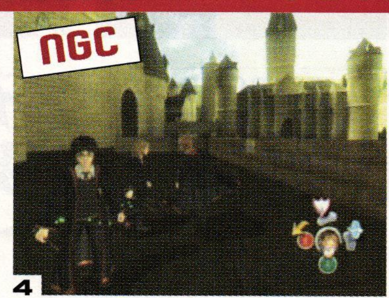
GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS



■ 1-Ron et Harry soulèvent les objets encombrants, Hermione se faufile dans les cavités. À chacun sa tâche.
2-Un sort contre chaque créature, pas de place pour l'improvisation, tout est calculé. Où est le défi ?

UNE DIFFICULTÉ CLAIREMENT REVUE À LA BAISSE







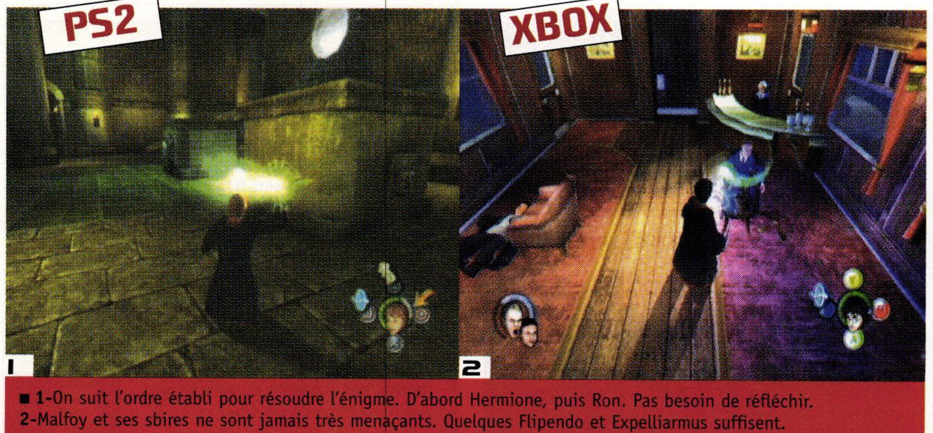
■ 3-Les balais au placard ! Il faut à chaque fois courir vers l'enclos de Hagrid pour trouver Buck.
4-La carte du Maraudeur ne s'utilise qu'à l'intérieur du château. Sa lisibilité n'est pas un modèle du genre.
5-Sous l'effet d'un poison, le perso s'évanouit et revient à lui s'il n'est pas attaqué par un Poulpiquet.

la grappe ? Se faire assister à ce point devient vite intolérable. À toujours vouloir élargir son audience, EA laisse les grands enfants sur le carreau.

DUMBLEDORE, RÉVEILLE-TOI !

Parmi les absents, la cape d'invisibilité et les escapades aériennes en Nimbus 2000. Celles-ci sont remplacées par des voltiges avec Buck l'hippogriffe, dans un espace aérien toujours limité. Les phases d'infiltration n'engendrent aucune pression, sauf si l'on s'appelle Camille et que l'on a 4 ans et demi. Autre point négatif : l'interface identique dont la rigidité est exacerbée par la présence des 3 persos jouables. Il est obligatoire de sélectionner le sort adéquat par le biais de l'interface. Puis une autre épreuve survient, celle qui consiste à sortir d'un combat sans pousser un seul cri de frustration, voire de haine. Alors que les ennemis sont rapides, les apprentis sorciers sont lents, gauches, ne se postent jamais au bon endroit et les combats se déroulent dans une pagaille certaine. Aucune amélioration notable n'a été apportée au gameplay. Des défauts qu'un fan vétéran ne peut désormais plus tolérer au bout d'un troisième épisode. Les animations sont toujours les mêmes, et on déplore l'absence de jolies cinématiques. On passe de manière abrupte d'une scène à l'autre sans réelle explication. L'intrigue passe au second plan, les raccourcis sont nombreux tout comme les temps de chargement sur chacune des versions. Du travail bâclé en somme… Et la fin, quelle déception ! La difficulté de cet opus a clairement été revue à la baisse pour toucher un public toujours plus large et enfantin. On ne se fait pas de souci pour les ventes, les jeunes fans du héros binoclard y trouveront leur compte s'ils sont âgés de 4 à 12 ans. Les autres se contenteront de l'excellent film.

Karine



■ 1-On suit l'ordre établi pour résoudre l'énigme. D'abord Hermione, puis Ron. Pas besoin de réfléchir.
2-Malfoy et ses sbires ne sont jamais très menaçants. Quelques Flipendo et Expelliarmus suffisent.

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

La licence *Harry Potter*.
La progression à trois.
La compatibilité avec l'EyeToy (PS2).

Ultra linéaire.
Les caméras mal gérées.
S'adresse aux moins de 12 ans.

EN RÉSUMÉ Electronic Arts s'éloigne de l'esprit originel et oublie d'accompagner Harry dans sa quête de changements. Tandis que le troisième livre entame la descente vers le côté obscur, le jeu exploite encore le côté neuneu et gentillet d'Harry et ses potes. Les versions NGC et Xbox sont nettement plus jolies que la version PS2, mais cette dernière bénéficie de l'atout EyeToy. Décevant dans l'ensemble.

6/10

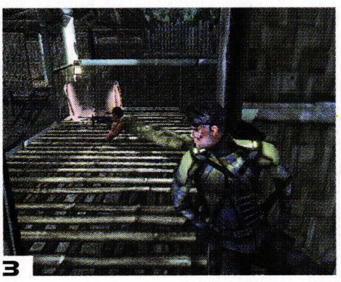
GENRE : ACTION/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2



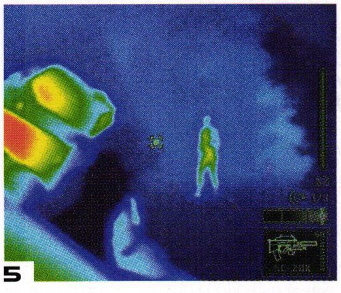
ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT

PAS VRAIMENT ORIGINAL, MAIS RÉSOLUMENT EFFICACE





■ 1-Afin de composer avec la faible mémoire de la PS2, les développeurs ont dû retravailler l'agencement des niveaux. 2-Véritable pépite de ce *Pandora Tomorrow*, le mode multi révolutionne l'infiltration. 3-Petite surprise de cette version PS2, une nouvelle mission dans la jungle indonésienne a été dévoilée.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

MEGA STAR Joypad

FISHER AVEC LES HONNEURS

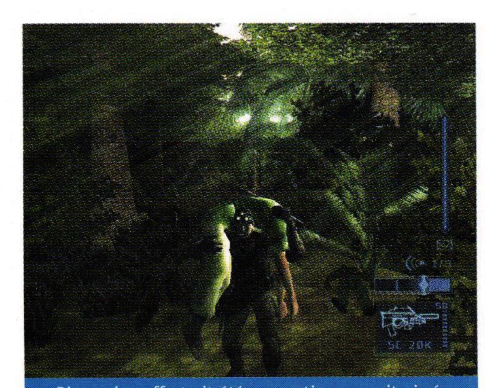
SAM AIME LES PLANS SE DÉROULANT BIEN. AINSI, DÉLAISSANT LA XBOX, SON ARRIVÉE SUR PS2 S'EFFECTUE EN DOUCEUR…

Doucement, sereinement, la nuit déploie ses griffes sur la jungle assoupie. Bercées par le souffle du vent, les fougères se contorsionnent. Au loin, quelques volées d'oiseaux jaillissent des fourrés avant de balafrer les cieux. Tapi dans l'ombre, un homme à la respiration maîtrisée observe. Pas de doute, en entrouvrant délicatement la mystérieuse boîte de Pandore, Fisher n'avait jamais paru si convaincant, si attentif. Loin des ambiances confinées des ruelles de Géorgie, la jungle indonésienne l'a happé dans sa redoutable nasse (NDKeem : un certain Kea-Neo Reeves dirait : « Hum, déjà-vou »). Ainsi, qu'il s'agisse de ses exploits sur Xbox ou, comme aujourd'hui, de ses pérégrinations sur PS2, le célèbre agent d'Echelon 3 a soigné chaque détail de son intervention. Un poil moins fin peut-être, mais tout aussi pointilleux, ce portage PS2 continue donc à en mettre plein les yeux…

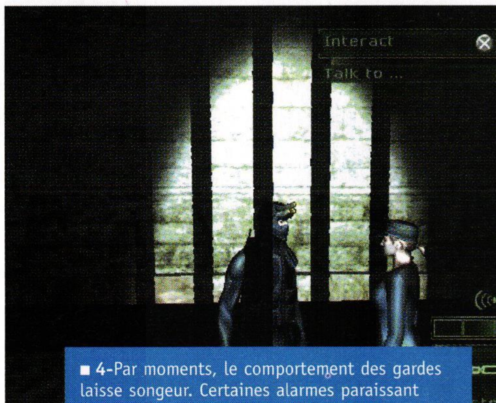
INFILTRATION SANS CONCESSION

Les principales différences se cantonnent à des considérations d'ordre technique. Chargements plus fréquents, environnements redécoupés pour mieux s'acclimater à la mémoire de la PS2, ou encore effets visuels moins éblouissants que sur Xbox, voici résumées les quelques scories venant tutoyer ce portage. Dans le même temps, une nouvelle mission indonésienne voit le jour, ainsi que quelques passages et tableaux de stats inédits. Mieux encore, grâce à votre head-set made in *SOCOM*, vous pourrez entendre toutes les communications. Une attention qui renforce quelque peu l'immersion. Malgré la variété des lieux et des actions, avouons que la campagne solo reste classique. L'intelligence artificielle de vos ennemis déçoit parfois ou surprend par un zèle trop accentué. Du coup, le mode multijoueur s'impose comme la véritable révolution de ce *Pandora Tomorrow*. Novatrice, intuitive et récréative, cette expérience impressionne. Une nouvelle vision de l'infiltration suffisamment marquante pour constituer, semble-t-il, le cœur de *Splinter Cell 3*…

#Gollum



■ Bien qu'un effort ait été consenti, on aurait aimé encore plus de liberté dans la manière de mener à bien ses missions…



■ 4-Par moments, le comportement des gardes laisse songeur. Certaines alarmes paraissant surréalistes. 5-Bien que varié, le mode solo s'avère singulièrement classique. On attendait plus de nouveautés. 6-Face aux prouesses graphiques de la version Xbox, ce portage PS2 tient la route malgré un rendu plus terne.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Une infiltration chirurgicale.
Un mode multijoueur révolutionnaire.
Une réalisation immersive.

Modo solo (trop ?) classique.
Une I.A. parfois déconcertante.
Des chargements fréquents.

EN RÉSUMÉ Avec sa réalisation convaincante et son immersion de tous les instants, *Splinter Cell Pandora Tomorrow* alterne pourtant entre le tiède et le bouillant. Tiède pour sa campagne solo haletante, mais peu innovante, et bouillant pour sa vision révolutionnaire du multi. Une aventure peut-être moins profonde qu'un *Metal Gear*, mais néanmoins foncièrement passionnante et qui s'en sort avec les honneurs sur PS2.

8/10

GENRE : BEAT'EM ALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2



SAMURAI WARRIORS

DES CLANS EN GUERRE

CHANGEMENT DE LIEU ET D'ÉPOQUE POUR CE JEU DÉRIVÉ DE LA SÉRIE *DYNASTY WARRIORS*. MAIS L'INTÉRÊT RESTE INTACT ET ON EST VITE PRIS D'UNE FRÉNÉSIE GUERRIÈRE.

Japon 1467 : l'effondrement du Shogounat d'Ashikaba marque le début de l'époque des « provinces en guerre » (Sengoku), perturbée par d'incessantes guerres de clans, chacun cherchant à étendre son territoire. Le cadre idéal pour de frénétiques combats de masse au cours desquels vous tenterez de faire basculer l'issue de la bataille en faveur de votre clan. Si *Samurai Warriors* ne propose qu'un total de 15 héros inspirés de figures historiques contre 42 pour le dernier volet de *Dynasty Warriors*, ils demeurent très variés : Hanzo Hattori est un ninja aux enchaînements rapides, Oichi une jeune fille dont le bilboquet garde les ennemis à distance…

UNE TOUCHE DE JEU DE RÔLE

Leurs différences vont encore s'accentuer au fil des parties, *SW* apportant des notions de RPG. Les caractéristiques de votre personnage évolueront ainsi en fonction de vos prouesses sur le champ de bataille et des « skill points » vous seront octroyés. Ils serviront à acquérir de nouvelles capacités (double saut, attaques plus puissantes au seuil de la mort…) et combos. L'autre nouveauté de *SW* réside dans l'introduction de missions en intérieur dans lesquelles vous explorez seul des bâtisses bourrées de pièges (trappes, piques escamotables…) et infestées de troupes ennemies qui ne cessent d'affluer. Ces niveaux sont hélas assez répétitifs et mettent en évidence les lacunes de la caméra lorsqu'on se retrouve acculé contre un mur. *Samurai Warriors* demeure très complet aussi bien au niveau des options que des modes de jeu. On retiendra essentiellement son mode Carrière grâce auquel vous développez un personnage à partir de l'un des 8 individus de base qu'il faudra entraîner avant de pouvoir rejoindre un clan après une épreuve d'admission. Après seulement, vous pourrez plonger au cœur des batailles. Techniquement, le moteur de *Dynasty Warriors* a encore gagné en puissance comme en témoignent les nouveaux effets spéciaux accompagnant les attaques Musou. Dommage que les défauts habituels persistent : caméra capricieuse et ralentissements lorsque les ennemis sont trop nombreux. Mais le plaisir de jeu est cependant intact et c'est cela le principal.

Fil

VERDICT

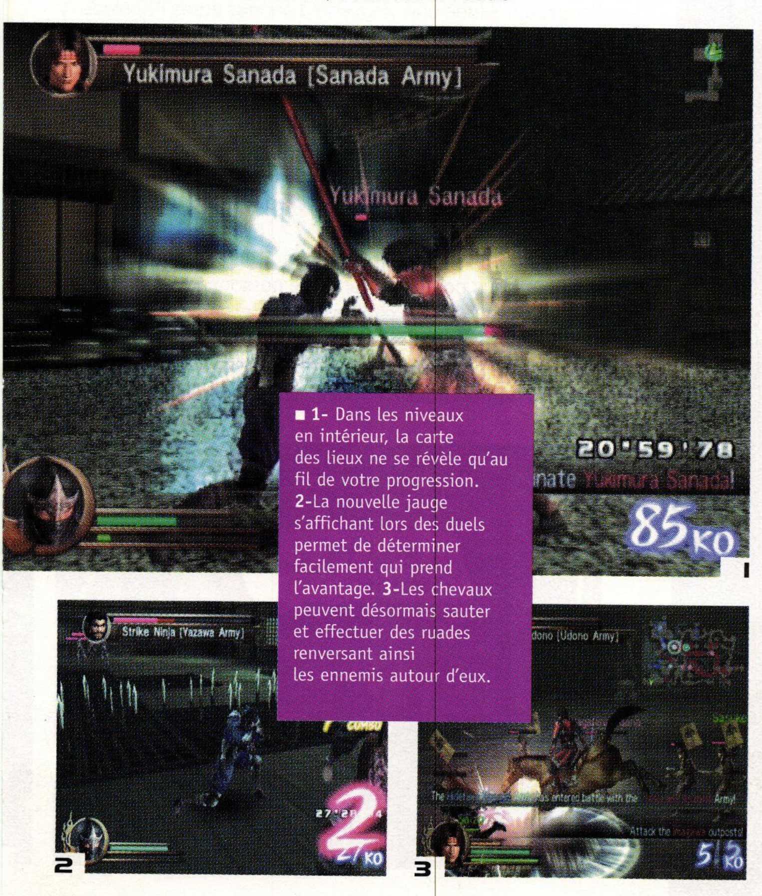
GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

☺ L'aspect RPG.
L'ambiance générale.
La diversité des personnages.

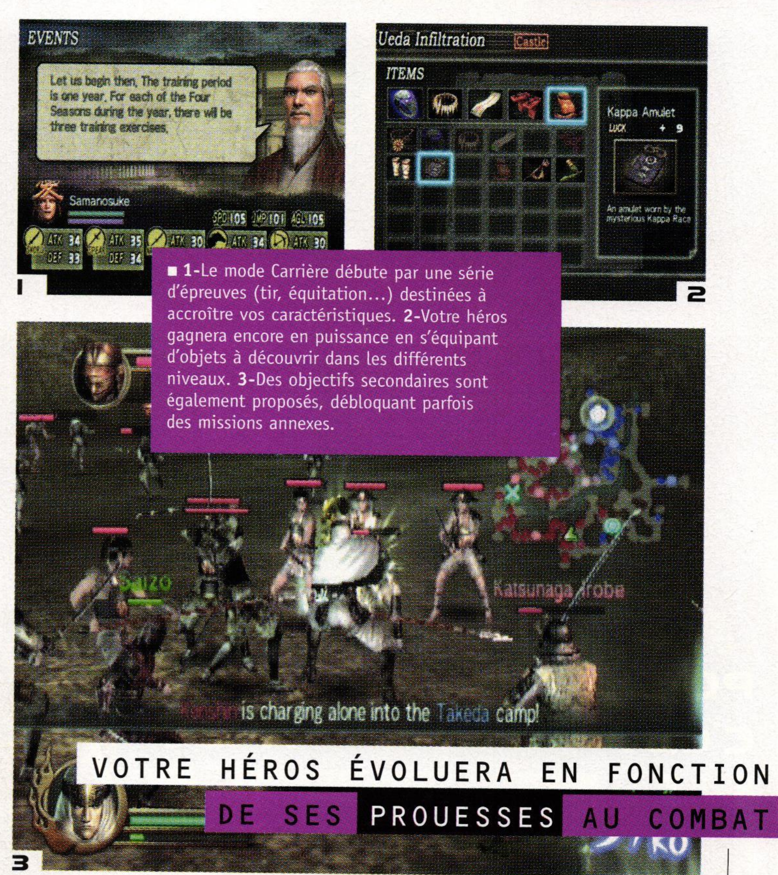
☹ Les problèmes de caméra.
Quelques ralentissements.
Les niveaux en intérieur.

EN RÉSUMÉ Même s'il demeure moins riche que *Dynasty Warriors 4*, *Samurai Warriors* constitue une alternative intéressante à la série originale, notamment par son aspect RPG simple mais efficace. Il pose des bases solides pour ce qui va devenir une série à part entière, Koei ayant déjà annoncé une suite au Japon où le jeu a été très bien accueilli. Une version Xbox est également en cours d'adaptation.

7/10



■ 1- Dans les niveaux en intérieur, la carte des lieux ne se révèle qu'au fil de votre progression. 2-La nouvelle jauge s'affichant lors des duels permet de déterminer facilement qui prend l'avantage. 3-Les chevaux peuvent désormais sauter et effectuer des ruades renversant ainsi les ennemis autour d'eux.



■ 1-Le mode Carrière débute par une série d'épreuves (tir, équitation…) destinées à accroître vos caractéristiques. 2-Votre héros gagnera encore en puissance en s'équipant d'objets à découvrir dans les différents niveaux. 3-Des objectifs secondaires sont également proposés, débloquant parfois des missions annexes.

VOTRE HÉROS ÉVOLUERA EN FONCTION DE SES PROUESSES AU COMBAT



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION

RÉVOLUTION TRANQUILLE ?

LES FANS DE RPG ONLINE SONT RECONNAISSANTS À *PSO* ET À LA SONIC TEAM POUR AVOIR MONTRÉ LA VOIE SUR CONSOLE, MAIS DIGÉRERONT MAL CET USURPATEUR D'*EPISODE III*.

Initialement, ce volet devait s'intituler *PSO: C.A.R.D. Revolution*, ce qui cadrait bien mieux avec le contenu du jeu et son statut de hors-série, voire de simple spin-off. Mais des petits malins ont finalement choisi de le baptiser *Episode III*, espérant sans doute capitaliser sur le succès des deux premiers, comme s'il s'agissait d'un nouvel épisode de la saga, mis au goût du jour… On pourra arguer que Sega a le droit d'appeler ses jeux comme bon lui semble, tout comme on a le droit de se sentir insulté par une manœuvre aussi grossière. Car *PSO III* n'a de commun avec ses illustres devanciers que son univers et, malheureusement, sa réalisation. Située une vingtaine d'années après l'*Episode II*, l'histoire dérape après la disparition de Pioneer 1. S'ensuit une guerre larvée qui oppose les Arkz aux Heros pour la domination de Ragol. Dans ce combat, vous pourrez choisir entre la lumière avec les Heros ou les ténèbres avec les Arkz, ce qui déterminera directement vos moyens de combat, comprenez par là… les Decks que vous pourrez utiliser ! Car le jeu est, de A à Z, un jeu de cartes… ni plus, ni moins.

CARD INNOVATION

Bien sûr, vous pourrez créer votre personnage dans la plus pure tradition *PSO*, en choisissant parmi des races connues aux visages familiers (en fait, on retrouve exactement les mêmes designs à un ou deux détails près, comme l'apparition du hunter droïde féminin). Mais ne vous attendez pas

POUR LA SAGA PSO, C'EST UN VIRAGE À 180°









GENRE : CARD GAME
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : GAMECUBE

ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : SONIC TEAM

■ **1-**Pendant les combats, l'angle de caméra peut être ajusté via le stick jaune. **2-**La plupart des monstres sont certifiés « made in Ragol ». **3-**Les animations de combat sont les mêmes que celles de PSO et restent ici très peu convaincantes.







■ **4-**La variété du jeu s'identifie à celle des aires de combat : diversité des formes et des décors... mais la routine reste la même. **5-**Toutes les infos spéciales sur les cartes s'affichent avant chaque assaut, le lancer de dés servant à calculer les probabilités.

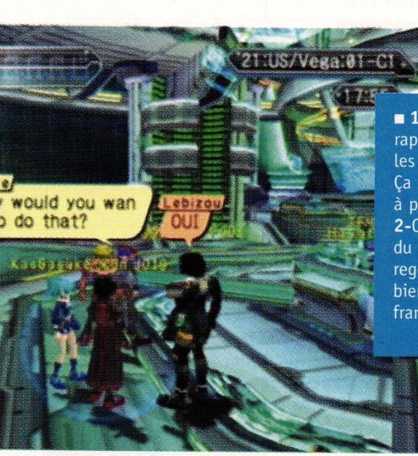
pour autant à explorer la forêt vierge d'une planète inhospitalière ou les dédales d'une station spatiale. Votre héros sera tout juste bon à arpenter un vaisseau aux proportions minuscules, principalement composé d'un lobby et de divers guichets dédiés à la constitution des Decks et à l'échange des cartes. Dans le mode solo (offline), vous pourrez à tout moment changer d'orientation entre Light, idéal pour les débutants et basé sur l'utilisation d'armes, et Dark, à la progression plus ardue, dévolu à l'invocation de créatures. Plusieurs personnages, associés à un Deck donné, vous rejoindront bien vite, et ce sont eux qui mèneront les combats à votre place. L'originalité du système de combat réside dans l'élément « tactique » : la zone de combat est matérialisée par une grille sur laquelle on peut déplacer chaque unité à chaque tour. Il faudra donc être au contact direct de la cible pour l'atteindre avec une arme de corps à corps, alors qu'une magie, un flingue ou certains monstres peuvent frapper à plusieurs cases de distance. Avant chaque tour, on lance les dés avant d'utiliser une carte, de se déplacer ou de piocher une nouvelle carte parmi les différents types proposés. Les cartes-objets comprennent notamment les armes et les armures, toutes destructibles. Les cartes-créatures permettent d'invoquer des monstres, et les cartes-actions précisent l'attaque d'une unité. On peut aussi s'adjoindre un MAG qui permet d'attaquer aux poings quand on est désarmé. À part pour la grille de déplacement, le système tient du *Magic* simplifié mâtiné d'une touche de *Yu-Gi-Oh*.

LE PROBLÈME DES PARTIES DE CARTES, C'EST LEUR INCROYABLE LENTEUR

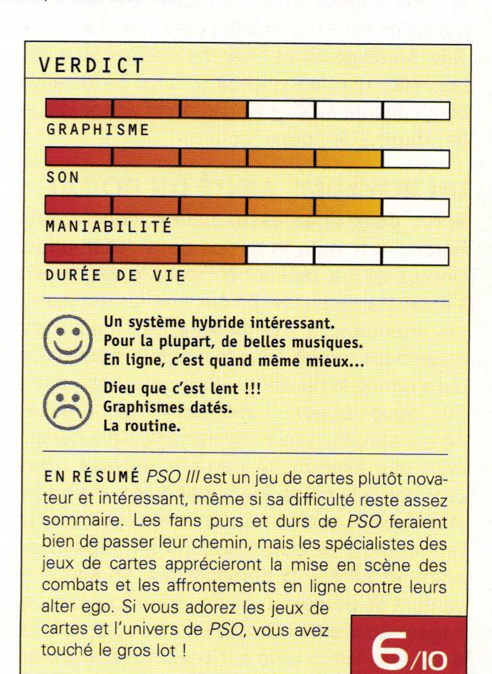
2 DE TENSION

Le gros problème de ces parties de cartes, c'est leur lenteur (pire que sur la version 60 Hz, c'est dire !) : la moindre action prend des plombes, surtout lors des combats à 2 contre 2 (le premier qui meurt fait perdre son équipe), où l'on se retient souvent d'envoyer voler la manette tellement ça rame. Le mode solo est une excellente introduction au jeu, mais c'est le mode online qui intéressera les fanatiques de jeux de cartes. Axé à fond sur la compétition (et croyez-moi, vous trouverez nombre de forcenés aux Decks quasi imparables), il permet de créer des parties (non sécurisées) jusqu'à 4 et d'échanger des cartes avec des joueurs réels. On peut aussi disputer des parties spéciales créées par les hôtesses. Quelques bons bonus, comme le jeu de foot (identique à celui de *PSO II*) ou le Jukebox qui permet pour quelques Mesetas d'écouter des classiques de Sega (*Nights, Jet Set Radio*...). Aurait pu mieux faire.

Dirk



■ **1-**La station spatiale rappelle furieusement les anciens opus... Ça sent le recyclage à plein nez. Snif... **2-**Qui sait, les lobbies du mode online regorgeront peut-être bientôt de joueurs francophones.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

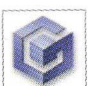
Un système hybride intéressant.
Pour la plupart, de belles musiques.
En ligne, c'est quand même mieux...

Dieu que c'est lent !!!
Graphismes datés.
La routine.

EN RÉSUMÉ *PSO III* est un jeu de cartes plutôt novateur et intéressant, même si sa difficulté reste assez sommaire. Les fans purs et durs de *PSO* feraient bien de passer leur chemin, mais les spécialistes des jeux de cartes apprécieront la mise en scène des combats et les affrontements en ligne contre leurs alter ego. Si vous adorez les jeux de cartes et l'univers de *PSO*, vous avez touché le gros lot !

6/10

GENRE : PLATE-FORME/ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE






ÉDITEUR : ACTIVISION / DÉVELOPPEUR : LUXOFLUX

FUN À PLUSIEURS MALGRÉ UNE RÉALISATION IMPARFAITE



■ 1-En solo, on passe d'un perso à l'autre d'un coup de gâchette. L'aventure est plus cohérente à plusieurs.
2-C'est la confusion, là ! Les mouvements des persos ne sont pas bien coordonnés et manquent de précision.
3- *Shrek 2* revisite les contes de notre enfance. On croise notamment le petit chaperon rouge.

SHREK 2

PLUS ON EST DE FOUS...

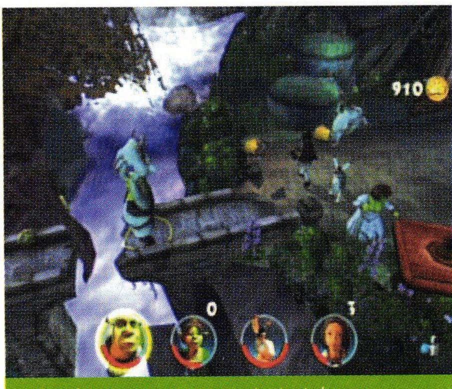
SHREK DÉLAISSE SON CÔTÉ SCATO POUR RENCONTRER SES BEAUX-PARENTS. LA DURE VIE D'UN OGRE FRAÎCHEMENT MARIÉ.

Voici quelques gros chiffres pour commencer. Figurez-vous qu'en seulement deux semaines d'exploitation aux États-Unis, le film *Shrek 2* a rapporté à Dreamworks la bagatelle de 260 millions de dollars de bénéfices... La société américaine prépare déjà un troisième opus tout en planchant sur un quatrième épisode. Quant à Activision, sachez que la firme détient aussi les droits pour les trois prochains films d'animation Dreamworks (*Shark Tale*, *Madagascar* et *Over the Hedge*). Une collaboration qui s'annonce pour le moins lucrative et qui débute avec une adaptation vidéoludique de *Shrek 2* de bonne facture.

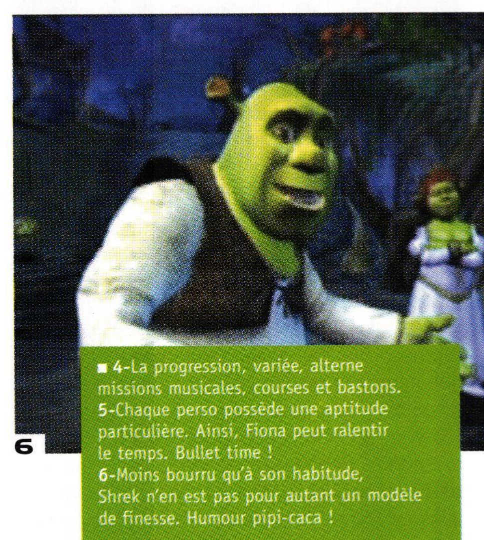
UN ROYAUME AGITÉ DU BOCAL

Après deux titres assez pourris consacrés à Shrek, voici venu le temps de la rédemption. Depuis qu'il a rencontré Fiona, le géant vert s'est métamorphosé. Eh oui, finis les gaz digestifs intempestifs ! Le bellâtre des marais est également tombé sous la coupole d'Activision qui a confié la nouvelle version aux bons soins du développeur Luxoflux (*True Crime*). Le résultat, bien que satisfaisant, n'est cependant pas exempt de certains défauts : des caméras à la traîne qui engendrent une visibilité réduite, une durée de vie assez courte (11 niveaux) et des collisions intempestives entre les différents personnages. En effet, l'aventure se déroule à quatre, dont trois personnages récurrents : Shrek, Fiona et Donkey. Le quatrième larron varie au fil des niveaux et peut être représenté par le petit bonhomme de pain d'épice, le petit chaperon rouge ou le grand méchant loup déguisé en grand-mère. Il est possible à tout moment de brancher une manette et de diriger un perso sans qu'une pause ne soit marquée. Jouer seul devient problématique à cause du fouillis qui règne entre les différents personnages, dont l'intelligence artificielle limitée les fait automatiquement suivre le leader. La progression s'articule autour de défis variés, musicaux ou de pure plate-forme, mêlant baston, courses à dos de dragon et missions d'aide. Chaque perso possède ses propres aptitudes, comme Fiona qui ralentit le temps et Donkey qui terrasse des arbres. *Shrek 2* souffre d'imperfections techniques mais reste un jeu fun, surtout à plusieurs.

Karine



■ Certains personnages se contentent de vous accompagner et il faut les aider à passer des obstacles.



■ 4-La progression, variée, alterne missions musicales, courses et bastons.
5-Chaque perso possède une aptitude particulière. Ainsi, Fiona peut ralentir le temps. Bullet time !
6-Moins bourru qu'à son habitude, Shrek n'en est pas pour autant un modèle de finesse. Humour pipi-caca !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

L'aspect multijoueur.
Épreuves variées.
Humour « à la Shrek ».

Problèmes de caméra.
Difficulté mal dosée.
Durée de vie courte.

EN RÉSUMÉ Mis à part quelques problèmes techniques, ce *Shrek 2* comblera furtivement un moment oisif d'un joueur lambda. La cible visée étant les enfants, les parents devront ce mois-ci trancher entre les fans de l'ogre vert ou du petit Potter. Le jeu possède un aspect multijoueur très fun et facile d'accès, saupoudré d'un humour bien pipi-caca. Les jeunes vont adorer. Les vieux les regarderont jouer !

6/10



GENRE : PLATE-FORME
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : SEGA / DEVELOPPEUR : SONIC TEAM

SONIC ADVANCE 3

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

TOUJOURS AUSSI SPEED, LE PETIT HÉRISSON BLEU JETTE UNE NOUVELLE FOIS SON DÉVOLU SUR GBA POUR UN TROISIÈME OPUS DANS LA LIGNÉE DES PRÉCÉDENTS, CLASSIQUE.

Sonic rassure. Sonic produit un effet euphorisant sur le joueur lambda. C'est tout bête comme réflexion, mais penchez-vous sur la bête de Sega. La vitesse hallucinante de ses déplacements, les « gling gling » des anneaux récoltés (ou perdus), les couleurs pétantes apparaissent comme autant de repères immuables depuis la glorieuse époque de la Megadrive. Comme il est bon de fricoter avec ce hérisson !

GET IN THE ZONE

La grosse nouveauté de ce troisième épisode réside dans la progression à 2. C'est tellement plus fun de collecter les anneaux en paire, en utilisant les capacités des différents persos disponibles tels que Sonic, Tails, Knuckles, Amy et Cream. Sauf que la coopération s'apparente vite à une belle mascarade, puisqu'il n'y a qu'un seul vrai leader, alors que son acolyte se contente juste de le suivre. Côté progression, la recette est toujours la même, et même ceux qui n'ont jamais joué à Sonic ne peuvent ignorer le destin du hérisson bleu. Ce dernier semble condamné à récolter des anneaux pour le restant de ses jours. Rien à dire du côté de la réalisation du jeu. La vitesse de déplacement use nos yeux qui peinent à suivre la cadence. Les graphismes affichent de jolies couleurs, tandis que nos héros persistent à récolter leurs précieux anneaux à travers 7 vastes zones toutes hantées par un boss. Sonic utilise tous les éléments qu'il a sous la main pour augmenter sa vitesse, sans toutefois perdre en précision. Il enchaîne ainsi les boucles façon « grand 8 » des parcs d'attractions et utilise des leviers, des cordes et divers bumpers pour se propulser toujours plus haut, aussi réactif qu'une boule de flipper. Une nouvelle fois, et le même dilemme se posait pour le *Sonic Advance 2*, la question lorsque l'on aborde une suite est de savoir s'il faut valoriser la qualité de la réalisation au détriment de l'originalité. Le principe n'évolue certes pas, mais il n'empêche pas de passer un moment divertissant. À défaut d'innover, la Sonic Team applique le principe selon lequel « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ».

Karine



■ **1-**Les graphismes en 2D ne manquent pas d'arborer moult couleurs chatoyantes. **2-**Sonic impressionne toujours par sa vélocité et par la précision avec laquelle il se laisse diriger.



■ **1-**Sept zones sont à visiter. On peut opter pour la version speed et laisser tomber les quêtes secondaires. **2-**La progression s'opère à 2. En fait, le partenaire calque la marche à suivre sur celle du leader. **3-**La coopération n'est pas optimale, mais se manifeste la plupart du temps à des moments critiques.

RIEN NE SE PERD,
RIEN NE SE CRÉE,
TOUT SE TRANSFORME

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

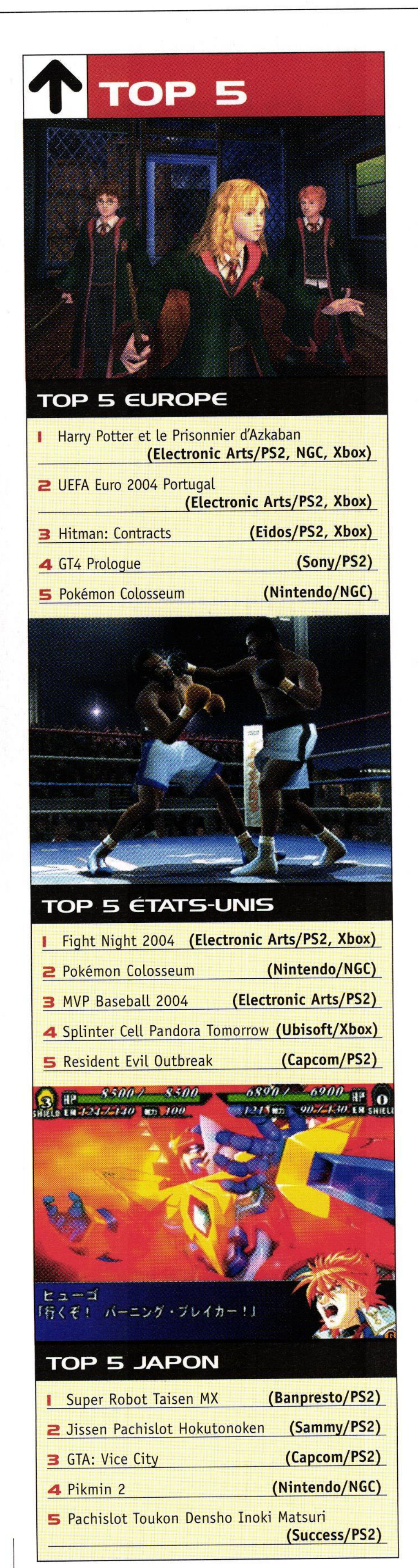
DURÉE DE VIE

Le mode multijoueur.
La vitesse de déplacement du petit hérisson.
Les graphismes « old school ».

La progression linéaire.
Absence d'originalité.
Prévoir un rendez-vous chez l'ophtalmo.

EN RÉSUMÉ Avec ce *Sonic Advance 3*, on avance en terrain connu. Pas de grosses surprises donc, mais un plaisir de jouer évident. Ce qui caractérise l'univers de Sonic est bien présent, et se base encore une fois sur la vélocité de l'animal. En outre, la présence des quêtes secondaires, comme la quête des Chaos, permet d'atténuer une durée de vie un peu légère et une progression linéaire.

6/10



TOP 5

TOP 5 EUROPE

1 Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (Electronic Arts/PS2, NGC, Xbox)
2 UEFA Euro 2004 Portugal (Electronic Arts/PS2, Xbox)
3 Hitman: Contracts (Eidos/PS2, Xbox)
4 GT4 Prologue (Sony/PS2)
5 Pokémon Colosseum (Nintendo/NGC)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1 Fight Night 2004 (Electronic Arts/PS2, Xbox)
2 Pokémon Colosseum (Nintendo/NGC)
3 MVP Baseball 2004 (Electronic Arts/PS2)
4 Splinter Cell Pandora Tomorrow (Ubisoft/Xbox)
5 Resident Evil Outbreak (Capcom/PS2)

TOP 5 JAPON

1 Super Robot Taisen MX (Banpresto/PS2)
2 Jissen Pachislot Hokutonoken (Sammy/PS2)
3 GTA: Vice City (Capcom/PS2)
4 Pikmin 2 (Nintendo/NGC)
5 Pachislot Toukon Densho Inoki Matsuri (Success/PS2)

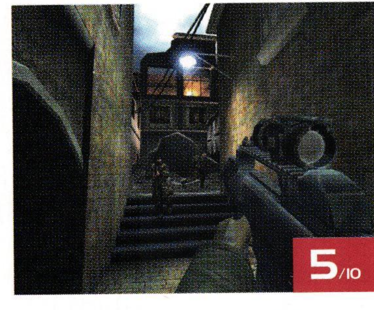


.HACK PART 2 MUTATION

ÉDITEUR : ATARI
GENRE : RPG
MACHINE : PLAYSTATION 2

Après l'infection, la mutation. Le second épisode de *.hack* est dans la continuité du premier opus. Toutefois, pas besoin d'avoir terminé ce dernier pour en profiter pleinement, même si vous risquez de vous sentir quelque peu largué dans le marasme scénaristique. Donc, je récapitule : ce soft est une simulation de MMORPG dans laquelle tout est géré comme si vous évoluiez dans un vrai. Pas besoin de modem, donc. Bon, sinon rien n'a changé en termes de réalisation et de gameplay, ce n'est pas très fin et plutôt terne et répétitif. Triste quand on voit que l'esthétique et l'histoire sont super chiadées. Prochain opus dans trois mois !

Plume





SHADOW OPS: RED MERCURY

ÉDITEUR : ATARI GENRE : ACTION
MACHINE : XBOX

Mise en scène dynamique, dialogues convaincants et impressionnants effets de style cinématographiques mettent immédiatement dans le bain et rendent cette production à la fade réalisation technique tout de suite plus attachante. Malgré cela, on a du mal à véritablement accrocher. Sous des airs de jeu tactique, *Shadow Ops* reste encore trop bourrin. On avance, on canarde, on prend des munitions, on se soigne puis on repart au front. Bref, le semblant de coop avec les soldats gérés par l'I.A. devient totalement inutile. Reste un FPS qui pourrait séduire tous les Rambos en herbe. « C'est ma guerre ! »

Keem

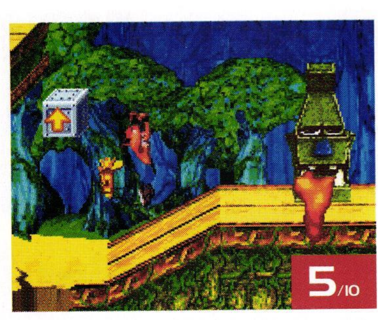


MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

ÉDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DEVENIR BOB SINCLAR
MACHINE : XBOX

S'éveiller au sens du toucher en caressant les platines avec un casque de trois tonnes vissé sur le crâne, succomber à un torticolis naissant à force de pencher la tête, se retrouver dans une salle enfumée au dernier degré et puant les hormones de golios se dandinant en rythme sur vos samples, tout ça, vous voulez l'éviter. Mais voilà, votre kif, c'est la zique. Eh bien vous pouvez agir de chez vous. Ce troisième volet du soft de création musicale signé Codemasters devrait ma foi vous contenter avec ses tubes bien ricains à remixer. À moins d'avoir le 2, ou de ne pas aimer les interfaces lourdes.

Plume



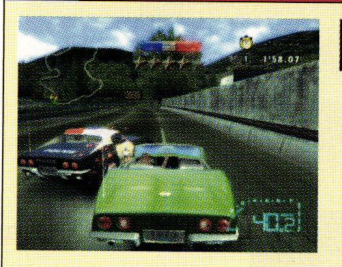
CRASH BANDICOOT: FUSION

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

Crash, Spyro, même combat ! Nos deux héros doivent unir leurs forces face à la redoutable alliance du Dr Neo Cortex et de Ripto. Le principe de *Crash Bandicoot: Fusion* demeure strictement identique à celui de *Spyro: Fusion* (voir test page suivante), les 2 jeux se déroulant en parallèle. Le niveau de difficulté est cependant moins élevé ici, *Crash* étant plus simple à manier et les mini-jeux plus faciles à découvrir. À vous ensuite de choisir la version qui vous convient en tenant aussi compte de votre personnage préféré. Mais terminer l'un des jeux à 100 % nécessite également un exemplaire de l'autre.

Fil

TOP FLOP



CORVETTE

ÉDITEUR : TAKE 2 GENRE : COURSE
MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ Il est de bon ton pour un constructeur automobile d'avoir un jeu vidéo à son effigie, et faire un peu de pub. Mercedes Benz ou Porsche ont déjà tenté l'expérience. *Corvette*, puisque tel est son titre, fait pitié. Conduite soporifique et réactivité à la ramasse des soi-disant bolides. Allez zou, poubelle !



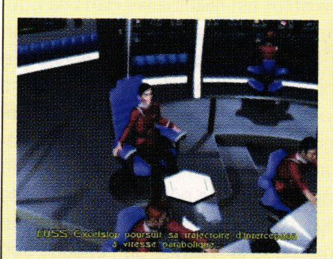




SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
MACHINES : PS2, XBOX ET NGC

▶ À moins d'avoir récemment soufflé vos 7 bougies, *Samurai Jack* vous dégoûtera ! Mais où est donc passé (pas Ornicar, on s'en fout) le savoir-faire légendaire de Sega ? Aucune maîtrise technique et d'une facilité déconcertante, le titre fait montre en outre d'une banalité affligeante. Forget about it !

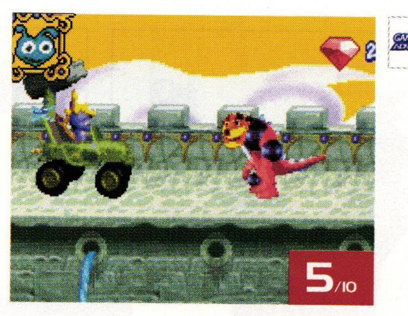




STAR TREK SHATTERED UNIVERSE

ÉDITEUR : TAKE 2
GENRE : COMBAT SPATIAL
MACHINES : XBOX ET PLAYSTATION 2

▶ Sur la jaquette, on nous promet « un combat intergalactique sans merci qui fera courir l'adrénaline dans nos veines ». Ah, ah ! Non c'est très drôle ça, ils ont recruté Bigard pour le texte ? On ressent tout sauf de l'adrénaline. Tout est catastrophique ici. Allez, au revoir !



5/10

SPYRO: FUSION

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

Avec *Crash Bandicoot: Fusion*, *Spyro: Fusion* constitue le premier crossover entre les deux stars de VU Games. Conçu par Vicarious Visions, développeur de *Crash* sur GBA, il opte pour la même représentation. Les phases de plate-forme sont ici prétexte à des mini-jeux (shoots, casse-briques...) qu'il faut trouver et réussir pour changer de niveau. En plus de challenges de 2 à 4 joueurs en Link, d'autres épreuves se débloquent en collectant des cartes à échanger entre les deux jeux. Ce *Spyro* mise sur la variété parfois au détriment de la qualité. Plus difficile que son alter ego, il ne vous résistera pourtant qu'une dizaine d'heures.

Fil



6/10

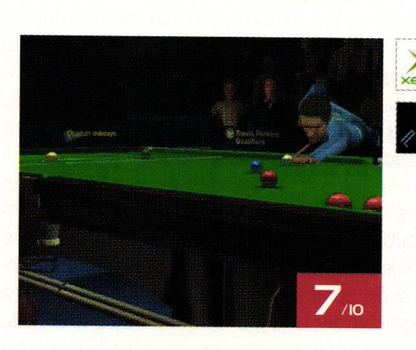


DANCE EUROPE NOUVELLE COMPIL'

ÉDITEUR : BIGBEN INTERACTIVE
GENRE : DANSE MACHINE : PLAYSTATION 2

Face au phénomène *Dance Dance Revolution* de Konami, Bigben tente d'imposer sa propre franchise, *Dance Europe*, en l'alimentant régulièrement avec des « updates ». Avec cette *Nouvelle Compil'*, vous pourrez désormais bouger votre body sur d'autres rythmes funky. Les modes Aérobic et Karaoké sont toujours présents et il est désormais possible de créer ses propres enchaînements, ce qui n'est pas du luxe quand on voit le manque de cohérence dans les pas de danse d'origine. À noter que vous n'avez aucunement besoin du disque original pour profiter de ce titre. Et à 19,90 €, il serait dommage de s'en priver.

Keem





7/10

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

ÉDITEUR : CODEMASTERS GENRE : BILLARD
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Réservée aux connaisseurs, la série des *World Championship Snooker* sur PC s'est toujours démarquée par une brillante réalisation ainsi qu'un traitement très pointu de la discipline. Cette édition 2004 confirme cet état de fait en y ajoutant une option online des plus intéressantes. Pour les joueurs sans cesse à la recherche de nouveaux défis. En solo aussi, le challenge est au rendez-vous avec une multitude de modes de jeu, de bonus à débloquer, de paramètres à gérer, sans parler de la redoutable I.A. des adversaires. Bref, *WSC2004* apparaît comme l'ultime simulation de snooker et de pool anglais sur consoles !

Keem





4/10

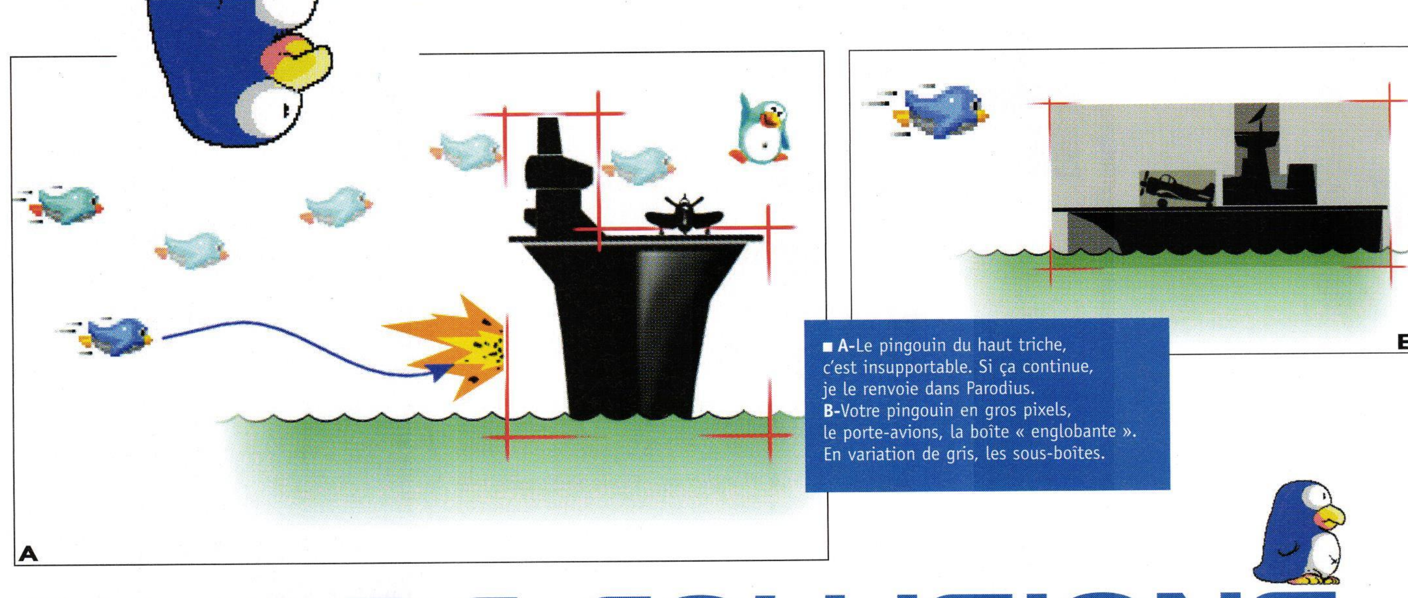
INDYCAR SERIES 2005

ÉDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : COURSE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Voilà typiquement un jeu destiné au marché américain qui, par on ne sait quel miracle, sort dans notre belle contrée. Il faut bien avouer que l'IndyCar, ça nous fait une belle jambe lorsque l'on a une culture automobile plus portée sur la Formule 1. Outre le relatif manque d'attention qu'on pourrait lui porter – qui en soi ne justifie pas la note –, il est tout de même nécessaire de mentionner le manque total d'intérêt des ovales et la réalisation scandaleuse. En contrepartie, le titre propose pas mal de réglages et de précisions sur l'aspect technique du pilotage qui pourraient séduire les amateurs de courses soporifiques.

Teckos





■ **A**-Le pingouin du haut triche, c'est insupportable. Si ça continue, je le renvoie dans Parodius.
B-Votre pingouin en gros pixels, le porte-avions, la boîte « englobante ». En variation de gris, les sous-boîtes.

#&@! DE COLLISIONS

C'EST LA SOURCE DE PLEIN DE PROBLÈMES. LA CAMÉRA QUI TRAVERSE LES MURS, LE HÉROS QUI « MOONWALKE » CONTRE UN GRAVILLON PAUMÉ... OUI, CE SONT LES COLLISIONS.

C'est la faute de la Machine. Elle ne sait que pousser des polygones texturés dans le tuyau, en les plaçant aux coordonnées qu'on lui indique. Le reste, savoir si les objets, au moment où elle les affiche, se rentrent dedans de manière irréaliste, ce n'est pas son affaire. Or, dans le monde physique, il ne peut pas y avoir intersection de deux solides (essayez de produire l'intersection de deux œufs, pour voir) ; il y a collision. C'est ce qu'il faut lui expliquer. Il faut lui dire de faire attention aux intersections de polygones, aussi immatériels qu'ils soient. Lorsqu'elle en constate une, elle doit prendre les mesures prévues par le cas de figure : arrêter les déplacements, démarrer une animation spécifique ou activer une loi physique, etc.
L'idéal serait bien sûr de faire vérifier à chaque instant la position de chaque sommet de chaque polygone de chaque objet pour voir s'ils ne sont pas en intersection avec les polygones d'un autre objet... Sauf que « pour chaque point de chaque polygone », en permanence, c'est une quantité d'informations gigantesque, d'où l'absolue nécessité de simplifier.

LES BOÎTES « ENGLOBANTES » À LA RESCOUSSE

Ça revient à mettre la maquette super détaillée d'un porte-avions dans une grosse boîte en carton invisible ; le volume désormais pris en compte pour le calcul des intersections entre, que sais-je, votre pingouin volant et le porte-avions, c'est celui de la grosse boîte virtuelle – 6 polygones – et non plus les milliers de polygones du navire. C'est moins précis, mais c'est beaucoup plus économique. En général, quand votre personnage bute contre un objet de taille négligeable, c'est simplement qu'il a rencontré une boîte « englobante » mal ajustée.
On peut raffiner la méthode en modélisant des boîtes « englobantes » plus complexes qu'un simple cube, ou encore en utilisant plusieurs boîtes par objet, hiérarchiquement ordonnées. Par exemple, si on constate une intersection entre votre pingouin volant et la grande boîte du porte-avions, on descend d'un échelon de précision et on regarde avec quelle sous-boîte votre pingouin volant risque la collision (la coque, la passerelle, les avions sur le pont, etc. ; fig. B). C'est indispensable dans un jeu de baston, par exemple.

LE PROBLÈME DU CARTON

Hélas, ces boîtes ne sont juste que 6 panneaux très, très fins. Ils sont tellement fins qu'ils en deviennent perméables. Souvent, ils laissent passer les caméras... et tout ce qui va assez vite.
Démonstration : vous êtes à la plage, vous avez fait un gros rempart en sable, juste devant vous. À 2 mètres à gauche, vous avez placé la ligne de départ. De l'autre côté, la ligne d'arrivée.
Déplacez votre doigt depuis le départ vers l'arrivée en le plantant dans le sable tous les 35 centimètres. Si nos calculs sont exacts, il est improbable que vous ayez à faire un vilain trou dans votre belle muraille ; le trou numéro 5 se trouvera devant elle, et le 6, derrière elle. Application de l'exercice : le doigt, c'était votre pingouin volant, le mur, le porte-avions. Vous alliez trop vite. Vous avez traversé le porte-avions.
Refaites le même parcours, mais cette fois, au lieu de piquer votre doigt dans le sable une fois tous les 35 centimètres, laissez-le enfoncé : vous obtenez un sillon continu qui va immanquablement entrer en collision avec le mur, quelle que soit votre vitesse de déplacement.

BIEN JOUÉ LES GARS...

... vous venez de comprendre le concept de quatrième dimension. Le premier des deux cas de figure, c'est le système de collision des jeux en 3D, où chaque objet est réactualisé dans sa nouvelle position, à chaque réédition du monde, en théorie tous les balayages d'écran. À chaque réédition, l'univers est immobile. Il ne peut donc pas y avoir de collision réelle : il faut la reconstituer à posteriori en cas « d'intersection constatée », vite, avant que l'on affiche la nouvelle image. Sauf que parfois, ça pèche, on vient de le démontrer (fig. A). Pour un système de collision parfait, il faudrait que la matrice de l'espace soit en 4 dimensions, qu'elle inclue le temps. L'objet en mouvement devient alors un ensemble continu entre deux positions, et s'il y a une collision, on ne peut plus la rater. Mais ça n'est pas pour tout de suite, hein ? Bref, on était parti d'une petite histoire de boîte « englobante », et vous avez découvert le néant insondable qui sépare chaque image, cet espace de non-existence et de non-spatialité effrayant... C'est fini, vous ne regarderez plus jamais le balayage de l'écran de la même manière.

Damien Bigini



N° article	Désignation article	Quantité	Prix article
Signature			Total commande €

Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à OMINFO - BP 207 - 52006 CHAUMONT CEDEX en précisant vos nom, prénom, adresse et N° de téléphone ou passez commande au 0 826 626 020 (0.15 € / min) - paiement par carte bancaire ou contre-remboursement. Paiement sécurisé - Garantie Or FIA-NET WWW.OMINFO.COM



Le mythe Playboy

Il y a de quoi crier au scandale. Déjà qu'on a les jeux avant tout le monde alors si on a en plus la chance d'aller voir Hugh dans sa mythique Playboy Mansion...

AU FAIT...

Bon, faut quand même qu'on vous explique pourquoi on était là. La petite sauterie... heu... soirée était organisée pour la promo du jeu *Playboy: The Mansion* qui devrait sortir cet été. On vous en reparlera.

FRIENDLY

Ah ! Liz et Shannon... À moins que ce ne soient Petra et Shirley. Enfin bref, Debby et Eva étaient vraiment sympas. Rien à voir avec leur tenue.

BROUILLARD

Il ne faut peut-être pas le dire mais les boissons à caractère euphorisant coulaient à flots... Pour la photo, on appellera ça du flou artistique.

NU PICTURAL

« Bonsoir, la couleur est sympa » « Vi, c'est de la peinture » « Ah ! C'est à l'eau et ça part avec la chaleur ? » « Waterproof et tout » « ... »

DÉRAPAGES

On s'attendait à ce que ça parte en vrille et c'est arrivé dans la piscine où des convives, pour rejoindre les playmates, se jetaient tout habillés. Du grand n'importe quoi !

ENVOI COLISSIMO 48 Heures ! CHRONOPOST 24 Heures !

OUVERT TOUT L'ÉTÉ !!

IMPORT DIRECT JAPON / USA



Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du Lundi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption

Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

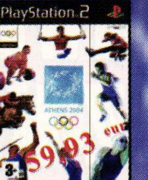
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)



LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

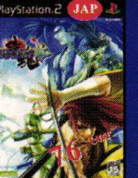
NE CHERCHEZ PLUS... ON A TOUT !!!!! DÉSOLÉ...



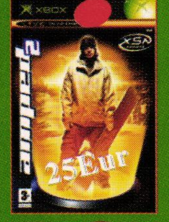


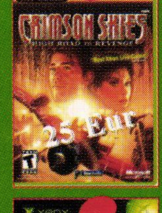


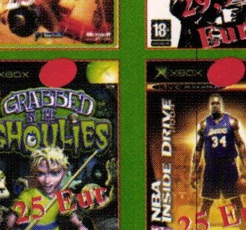




www.gamestation.fr ou Tél

XBOX "News"

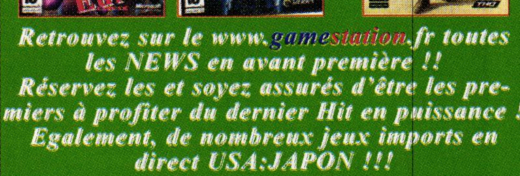








Retrouvez sur le www.gamestation.fr toutes les NEWS en avant première !! Réservez les et soyez assurés d'être les premiers à profiter du dernier Hit en puissance ! Egalement, de nombreux jeux imports en direct USA:JAPON !!!



La foire aux accessoires

Tous nos produits sont officiels





Action Replay + Freeloader GC — Action Replay Max PS2 — Action Replay XBOX — Freeloader GC — Dvd Region X PS2 — Casque/Micro PS2 (38,10 eur, NEW)

Dual Shock Lemon (28,69 eur, NEW) — Dual Shock Bleue (28,69 eur) — Dual Shock Emeraude (28,69 eur, NEW) — Dual Shock Grise Transparente (28,69 eur, NEW) — Dual Shock Noire (28,69 eur) — Dual Shock Rouge (28,69 eur)









Bi-Pack Rouge & Bleue (57,10 eur) — Carte Mém. Bleue (43,30 eur, épuisé) — Carte Mém. Rouge (43,30 eur, épuisé) — Carte Mém. Noire (43,30 eur) — Carte Mém. 251 blocs — Carte Mém. 1019 blocs

Manette Xbox Bleue (39,90 eur, NEW) — Manette Xbox Noire (39,90 eur) — Manette Xbox Verte (39,90 eur) — Manette GC Noire Violette Orange — Wavebird GC Silver (45 eur) — Adapt. Haut Débit GC

CARTES MÉMOIRES OFFICIELLES PS2 ÉDITION LIMITÉE








SRW MX (34,90 eur) — Saru (34,90 eur) — Sonic Heroes (34,90 eur) — Toro (34,90 eur) — Dokodemo Issyo (34,90 eur) — Wild Arms Alter Code F (34,90 eur)

Carte Mémoire Kemco PS2 (39,90 eur) — Caméra USB PS2 (38,10 eur, NEW) — Dual Shock PS2 Blanche (28,69 eur, NEW)



GAME CUBE

INDISPENSABLES

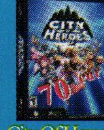




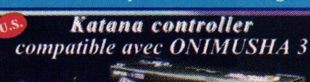
SPLINTER CELL 58 eur — 58 eur

JEUX PC US

3 bombes indéfinissables !


F.F. XI (75 eur) — City Of Heroes (70 eur) — Lineage II (70 eur)



U.S. **Katana controller** compatible avec ONIMUSHA 3




Sans fils !



Console PLAYSTATION 2 SAKURA Edition Très limitée !!



199 euros

Console XBOX CRYSTAL + 2 Manettes COLLECTOR !!!!

REGLEMENT

❏ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration :
Titulaire de la Carte :
❏ Mandat-lettre
❏ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Retrouvez nous sur le net !! www.gamestation.fr

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 05,50 euros ❏			
Chronopost jeux 12,00 euros ❏			
	TOTAL		

Frais de port jeux et accessoires : 05,50/12 Euros Colissimo/Chronopost
Consoles : 09/16 Euros Colissimo/Chronopost
Dom-Tom : 16 Euros. Pays de l'UE : 16 Euros. Étranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

THE BIG JAMAICAN DANCEHALL

SEAN PAUL
ELEPHANT MAN

WAYNE MARSHALL - VYBZ KARTELL

LE DIMANCHE
4 JUILLET-18H30
PARIS ZENITH

Locations : points de ventes habituels





www.mediacom-agency.com





SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
skyrock.com



Joypad

Import

SOMMAIRE

TESTS

127 SHINTENMAKAI: GENERATION OF CHAOS IV

Formule élémentaire :
(Culdcept + Dragon Force) x Idea Factory = bonheur pour tout fan de Tactical-RPG

ACTUS

DIVERS

124 THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Pour qu'un jeu puisse carburer au super, il suffit d'ajouter du bon vin dans le diesel. Démonstration.



CONCERT FINAL FANTASY

Musique maestro !

CHOSE PROMISE, CHOSE DUE, VOICI LE RAPPORT DU CONCERT *FF* QUI S'EST TENU JUSTE AVANT L'E3 AU DISNEY CONCERT HALL !

Pour son premier concert *FF* en dehors du Japon, Square Enix a décidé de s'approprier, l'espace d'une soirée, le flambant Disney Concert Hall de Los Angeles. Dans l'assemblée, des membres prestigieux, comme Yuji Horii ou encore Yoshitaka Amano. Qui présentait la cérémonie ? Tidus ! Enfin, James Arnold Taylor, son doubleur américain. Tous les *FF* ont été passés en revue, avec même une piste de *FFVII Advent Children*, qui sortira dans l'année. Des écrans géants dévoilaient les vidéos en rapport avec la musique. Par exemple, pendant que l'orchestre interprétait *Liberi Fatali*, la vidéo d'intro de *FFVIII* illuminait la salle entière. À la fin du concert, Uematsu san a été rejoint sur la scène par Messieurs Sakaguchi et Amano, respectivement géniteur et illustrateur de la série depuis ses prémices. Un plateau exceptionnel ! Les trois hommes ont alors parlé de leur amour de *Final Fantasy*, Sakaguchi faisant plusieurs fois référence à *FF* comme son enfant. Un moment magique que je ne suis pas près d'oublier ! Gollum, j'ai pensé à toi. Non, je plaisante !



BEAT SAPP
HOKUTO NO KEN

La folie du Pachi-Slot

Alors que de grosses productions se ramassent au box-office, certains éditeurs tiennent un créneau toujours aussi porteur avec des petits jeux dans le genre du Pachislot (une sorte de bandit manchot assorti de quelques règles issues du Pachinko). Les licences y sont pour beaucoup, même si leur exploitation relève souvent de la sinistre farce. Ce mois-ci, c'est donc *Hokuto no Ken* (chez Sammy) et le lutteur Bob Sapp (pour Aruze) qui s'y collent.

Dispo. Europe : Never, oh never ! • **Machine :** PlayStation 2

LA PUCELLE TACTICS

Vade retro Satanas

Près de deux ans après sa sortie japonaise, Mastiff s'est décidé à éditer *La Pucelle Tactics* aux États-Unis, devant le succès rencontré par *Disgaea*. Ne cherchez pas le moindre rapport avec Jeanne d'Arc : La Pucelle est le nom d'une institution religieuse qui forme des nonnes à la chasse aux démons ; Culotte, Poitrine et leurs amies en sont les fières disciples. Les noms français hilarants mis à part, *LPT* est un excellent Tactical-RPG, basé sur la cohésion du groupe, la purification du terrain et le recrutement instantané d'unités adverses. Au final, des graphismes mignons tout plein et un système de jeu riche et complexe.

Dispo. Europe : N.C.
Machine : PlayStation 2

À L'HEURE OÙ DISGAEA S'APPRÊTE À DÉBARQUER ENFIN EN PAL (ANGLAIS), LA PUCELLE TACTICS SORT AUX ÉTATS-UNIS.

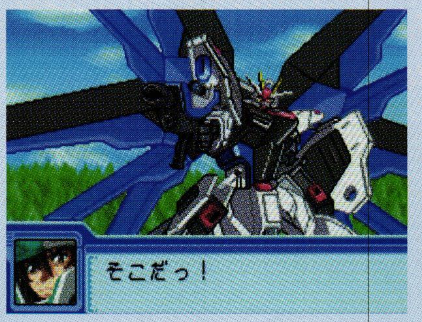
GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT

Graine de Newtype

GUNDAM SEED FAIT SUR GBA UNE PETITE ESCALE BIEN PLUS ORIGINALE QU'IL N'Y PARAÎT AU PREMIER ABORD.

À mi-chemin entre l'arcade et un *Super Robot Taisen*, *Gundam Seed* se déroule principalement dans les airs. Grâce aux gâchettes, on peut sélectionner différents modes d'attaque en verrouillant un maximum de cibles avant qu'elles ne vous fassent subir le même sort. Il faut prêter une attention constante aux radars et protéger le vaisseau mère qui vous recharge en attaques spéciales.
Le combat se déroule sous la forme de courtes séquences au dessin soigné mais à l'animation très rigide. Plus vos attaques sont fulgurantes, plus vous accumulerez de Seeds, qui augmentent vos performances. Les nombreuses phases de scénario vous feront revivre les grands moments de la série télé.
Dispo. Europe : Jamais • **Machine :** PlayStation 2









Restauration rapide

Si vous êtes allé au Japon, vous avez mangé au moins une fois dans une Curry House ou un restaurant de Gyudon (bol de riz couvert de lamelles de viande), archétypes de la restauration rapide plutôt saine ! Ce mois-ci, pas moins de deux jeux basés sur de célèbres enseignes japonaises : *CoCo Ichibanya* (appelé C&C) pour le curry, dans lequel vous doserez riz et curry en temps limité, et *Yoshinoya* (l'empereur du Gyudon) où vous incarnez un pauvre employé en proie à la mauvaise humeur des clients. Service ultra rapide exigé, sans oublier les « Irasshaimase » et autres « Arigatou Gozaimasu » qui fusent sans arrêt.
Dispo. Europe : Jamais • **Machine :** PlayStation 2



VIB RIPPLE

Trampoline

***Vib Ripple* est la dernière création du déjanté Masaya Matsuura, dans la droite lignée de *Vib Ribbon* et *Mojib Ribbon*. Cette fois, vous contrôlez une petite créature polymorphe en fil de fer qui rebondit sur des images en guise de trampoline. Le timing et l'emplacement du saut permettent de faire jaillir divers bonus, tout en évitant les ennemis qui vous assaillent. L'originalité vient du fait que l'on peut importer des photos via une caméra USB, et donc faire du trampoline en musique sur la tronche de vos copains. Malheureusement, le jeu n'est pas compatible avec l'EyeToy...**
Dispo. Europe : Jamais
Machine : PlayStation 2



FAMICOM MINI

Nostalgie ?

La collection *Famicom Mini* s'enrichit d'une poignée de titres mythiques, comme *Clu-Clu-Land*, *Dig Dug*, *Balloon Fight*, *Dr Mario*, *Mario Bros*, *Ganbare Goemon*, *Takahashi-Meijin no Boukenjima* (alias *Adventure Island*), *Twin Bee* ou encore le très ardu *Makaimura* (*Ghost'n'Goblins*). On ne m'enlèvera pas de l'idée qu'une seule cartouche, au prix fort, – soyons fous – aurait suffi à les contenir tous, et que Nintendo se fout de la gueule du monde. Cela dit, avis aux amateurs (vaches à lait ?)...
Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Game Boy Advance

NOBUO UEMATSU



FINAL FRÉNÉSIE

APRÈS LE CONCERT DÉDIÉ À *FINAL FANTASY*, L'OCCASION ÉTAIT TROP BELLE POUR PRÉSENTER LE COMPOSITEUR DE LA SÉRIE DES *FF*, MISTER NOBUO UEMATSU.

IDENTITÉ

Né en 1959 à Kochi
A composé de nombreuses musiques de pub
Entre chez Square en 1986
Compositeur attitré de la série des *Final Fantasy*
Membre et fondateur du groupe « The Black Mages »

TITRES SUR LESQUELS IL A TRAVAILLÉ

Alpha
La série des *Final Fantasy*
Highway Star
La série des *Hanjyuku Hero*
DynamiTracer
Et tant d'autres...

TITRES ACTUELLEMENT EN DÉVELOPPEMENT

FFXII
FFVII Advent Children...

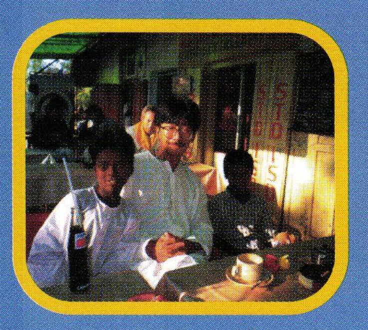
Diplômé de l'université de Kanagawa, Nobuo Uematsu compose tout d'abord des musiques de pub avant de rentrer chez Square en 1986. Ses premières musiques furent destinées au PC-8801 et au X1 de Sharp (ce sont également ces supports qui ont accueilli les prémices de Square). Pour la petite histoire, les musiques d'*Alpha* étaient tellement exécrables (à cause des capacités sonores plus que réduites de ces machines) qu'un disque vinyle était commercialisé avec le jeu, afin que le joueur puisse vraiment juger de la qualité des musiques ! Une délicate attention. Il enchaîne ensuite tout naturellement sur Famicom avec *Highway Star* (*Rad Racer* en dehors du Japon, un jeu vendu avec des lunettes à filtres bleu et rouge pour simuler de la 3D en appuyant sur Select), *Tobidase Daisakusen*, *3D World Runner*, *Apple Town Story*, *Cleopatra no Mahou* et enfin pour finir l'année 1987, un certain *Final Fantasy*, dernier espoir de Square avant de mettre la clé sous la porte. Ce fut comme vous le savez très certainement l'explosion, rien de plus normal donc qu'il soit devenu au fil des ans le compositeur attitré de la série (force est cependant de reconnaître que sur *Final Fantasy XII*, c'est surtout Sakimoto qui compose, mais bon, il faut des noms vendeurs et connus de tous dans le générique).

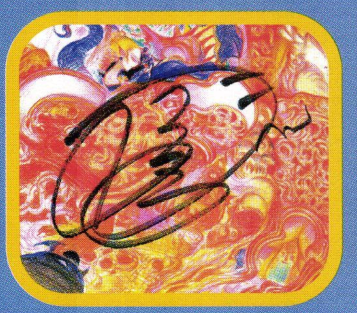
VOYAGES, VOYAGES...

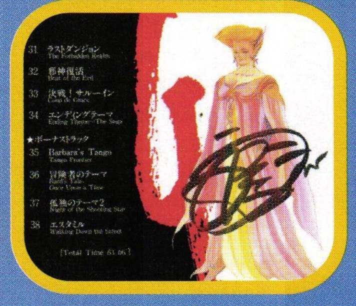
Notre homme a beaucoup voyagé, un élément très important pour sa culture personnelle, qui se reflète bien évidemment dans sa musique. Il a d'ailleurs écrit un essai relatant ses périples et son enfance, *Jinsei Omou Ga Mama*. Ce dernier est d'ailleurs inclus dans le coffret spécial *Final Fantasy 1987-1994*. En février 2003, il décide de monter un groupe de rock, « The Black Mages », dont il fait d'ailleurs partie. C'est en effet Uematsu san himself derrière les synthés. Ce groupe joue des morceaux mythiques de *FF* revisités et réorchestrés en version « rock ». Pour la petite histoire, une grande majorité des membres de ce groupe travaille chez Square. Par exemple, un des deux guitaristes, Okamiya Michio, est le responsable de la communication du studio de Matsuno Yasumi (producteur et directeur de *FFXII*). Il a entamé l'année dernière une série de concerts dans tout le Japon avec son « Tour de Japon » (il a dû prendre le Tour de France et remplacer les mots pour faire cette petite faute). Il s'est vu remettre plusieurs prix tout au long de sa carrière, a travaillé avec l'énorme Sasaki Isao pour le générique de *Hanjyuku Hero* sur PlayStation 2, et nous réserve une surprise de taille pour le thème principal de *Final Fantasy XII*. Autant vous prévenir tout de suite, vous allez rester sur le... !

PETIT QUIZ. QUELLE EST CETTE MUSIQUE ? :
« TATATATA, TA, TA, TA, TATA ! »

Arnosan





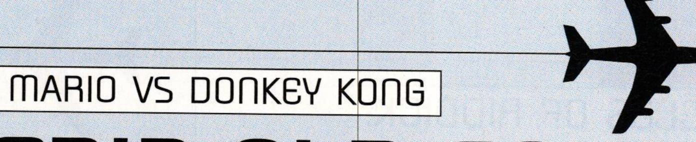


■ Voici, dans le désordre, une photo de Nobuo en Inde et deux albums signés de la main du Maître : *Grand Finale* et *SaGa*. À signaler que c'est Ito Kenji qui a composé toutes les pistes, sauf une, signée Nobuo Uematsu. Un grand merci au mélomane ultime, Dirk, pour les scans de sa collection personnelle. Non, ces CD dédicacés ne sont pas en vente !



GENRE : PLATE-FORME/ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO



TRIP OLD SCHOOL

CE TITRE EST UN RETOUR AUX SOURCES DE L'ENTERTAINMENT « À LA NINTENDO » ET MET EN SCÈNE DEUX FIGURES EMBLÉMATIQUES. LE VIEUX PLOMBIER AFFICHE UNE FORME ÉBLOUISSANTE.

Mario a rangé son kart, ses clubs de golf et toute sa ribambelle de potes au placard. Nul besoin de seconds couteaux pour traquer un gros singe un peu bébête. L'homme à la casquette va pourchasser Donkey Kong sur 6 mondes et une bonne quarantaine de niveaux pour récupérer une poupée à son effigie que le gros macaque lui a piquée. Puzzles, acrobaties, clés et cadeaux à récupérer en utilisant un peu de sa matière grise et de ses réflexes.

CASSE-TÊTE À GOGO

La plupart du temps, c'est une clé que notre valeureux plombier devra récupérer. Celle-ci ne pourra être atteinte qu'après avoir parcouru un chemin truffé de cubes de différentes couleurs qui disparaissent sous l'effet d'un bouton. Ce dernier, comme la clé, n'est pas facile d'accès. Mario bénéficie d'une panoplie de mouvements conséquente puisqu'il peut notamment effectuer une large variété de sauts, dont un magnifique salto arrière. Marcher sur les mains lui permet d'évacuer les éventuelles chutes de parpaing. Sauter de liane en liane est pour notre ami plombier un geste exécuté avec un naturel déconcertant. Chaque niveau doit être exécuté en un temps imparti. Mario devra parfois guider une ribambelle de petits clones vers une boîte à jouets. Ces derniers orienteront leurs pas dans la direction qu'empruntera leur « papa ». À nous de trouver de quelle manière tirer profit de cette singulière situation, tout en amenant les petits clones à bon port. Mario affrontera Donkey Kong dans des sessions musclées à chaque fin de monde. Chaque nouveau mouvement est expliqué en cours de mission. La progression adopte un rythme plaisant, sans que l'on bute devant une montagne de difficultés. Les ennemis n'étant pas très virulents, ce sont les casse-tête qui prendront un peu plus de temps. Pourtant, et c'est là le gros problème, la durée de vie n'est pas très longue, et ce malgré la présence de bonus et niveaux supplémentaires. Ce qui n'enlève en rien les qualités du soft. C'est un réel plaisir de diriger Mario dans cette épopée old school.

#Karine

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : Oui • **Europe :** Fin 2004

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

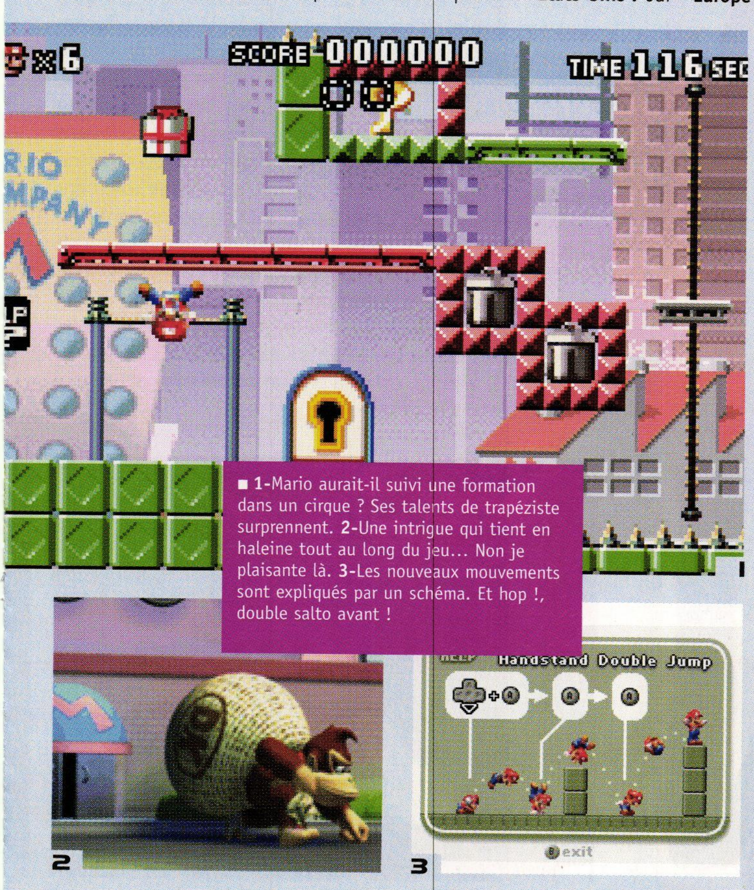
☺ La panoplie de mouvements. Bon dosage entre puzzle et action. Musique fort agréable.

☹ Durée de vie très courte... ... Trop courte ! Un après-midi suffit. Où est Luigi ? Dans mon séant diront certains...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

EN RÉSUMÉ Enfin un titre GBA exclusivement (ou presque) réservé à Mario Superstar. Le soft mélange plate-forme classique, action et puzzle, et nous sert un cocktail fort appétissant. Des graphismes tout en sobriété et en couleur, une musique pétillante, et une maniabilité quasi instinctive. Un plaisir trop court.

7/10



1-Mario aurait-il suivi une formation dans un cirque ? Ses talents de trapéziste surprennent. 2-Une intrigue qui tient en haleine tout au long du jeu... Non je plaisante là. 3-Les nouveaux mouvements sont expliqués par un schéma. Et hop !, double salto avant !



1-Éliminer les importuns avec une poubelle, voilà une idée sympathique. Des fruits feront aussi l'affaire. 2-Donkey Kong a piqué la poupée de Monsieur M. Ce dernier va tout faire pour la récupérer. 3-Le vieux plombier assure et passe facilement d'une liane à l'autre.

UN SUBTIL DOSAGE ENTRE NOUVEAUTÉ ET ACTION CLASSIQUE



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

UN HOMME ET UN JEU À PART

ON S'EST MARRÉ EN APPRENANT QUE VIN DIESEL FONDAIT TIGON STUDIOS, SA PROPRE BOÎTE DE JEUX. POURTANT, EN S'ALLIANT À STARBREEZE, IL RÉUSSIT LE CASSE DU SIÈCLE.

J'avoue. Oui, je le confesse, j'aurais aimé mesurer quelques centimètres de plus, disposer d'une carrure de footballeur américain et m'exprimer d'une voix rauque, suave et envoûtante. En un mot comme en cent, j'aurais voulu être Vin Diesel. C'est vrai, quoi, ça la fout mal d'être quasiment son antithèse et par conséquent de subir en permanence les pires brimades de camarades plus grands et plus costauds. Alors quand Keem m'a tendu ce jeu dont Triple X est le héros, j'ai immédiatement compris que mon rêve allait se muer en une réalité toute virtuelle, mais fichtrement plaisante. Pour résumer, *Escape from Butcher Bay* décrit la naissance du mythe de Richard B. Riddick, protagoniste magnétique du film *Pitch Black*, petite perle de science-fiction chic, pas chère et malheureusement passée inaperçue lors de sa sortie en salle en 2000. Comme il y a une justice, ce personnage a vu sa popularité croître de façon fulgurante. Un épisode, intitulé sobrement *The Chronicles of Riddick*, arrive cet été en même temps qu'un film d'animation en DVD (*Dark Fury*, réalisé par Peter Chung qui a participé à l'aventure *Animatrix*) et que cette production vidéoludique dans laquelle le gars doit juste s'évader d'une prison suréquipée. Et nous l'attendions de pied ferme. Ah ça oui. D'ailleurs, on en a pris un comme jamais. Merci Vin. Ok, j'éteins ma clope.



1

2

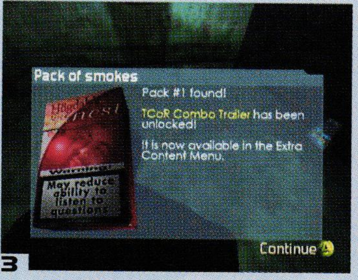
NE ME DITES PAS QUE VOUS AVEZ PEUR DANS LE NOIR



GENRE : FIRST PERSON SHOOTER
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES / DÉVELOPPEUR : STARBREEZE STUDIOS

■ 1-Les bornes nano-régénératrices font peur avec leurs aiguilles à tricoter en guise de seringues. 2-Vin Diesel ne se refuse jamais une petite baston, même si l'adversaire a un poinçon.







■ 3-Tous les bonus (trailer, artworks) se débloquent en trouvant des paquets de cigarettes. 4-Riddick vient de trouver la bonne planque. Combien de temps va-t-il tenir ? 5-Cette grosse bestiole ignore sûrement que vous la voyez très bien dans le noir complet.

LA CLAQUE

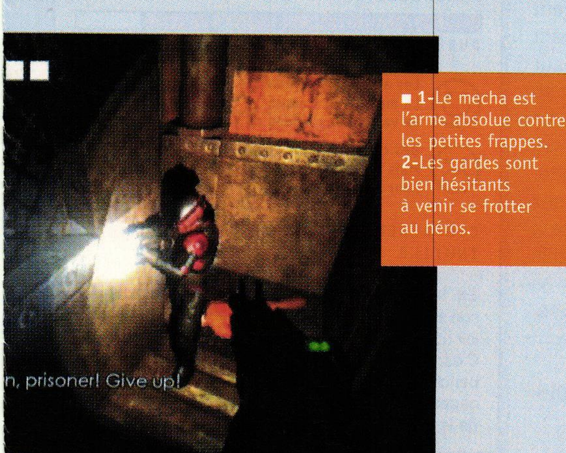
On spécule énormément sur *Half-Life 2* ou *Doom III*. *Riddick* dégaine le premier et met tout le monde d'accord. Ne serait-ce que sur le plan technique, ce soft représente le must, le summum visuel de la Xbox. Vous ne trouverez pas plus beau ailleurs dans la catégorie FPS sur la machine à Billou. Ou alors on vous rembourse la différence. La claque s'opère à tous les étages. Décors somptueux et fouillés composés de textures grandioses et de reflets surprenants, persos proches du photoréalisme (surtout Vin Diesel, bluffant), effets de particules et explosions à couper le souffle, jeux de lumière ahurissants, mouvements proches de la perfection et, cerise sur le gâteau, un frame-rate qui ne moufte pas (merci au normal mapping). On jurerait un titre qui tourne sur un bon gros PC bien boosté. Je ne vous parle pas des bruitages et des doublages. Chaque individu rencontré possède une voix différente et le ton est toujours juste. Le timbre de Diesel, narrateur, se révèle ensorcelant. Un beau jeu ne fait pas un bon jeu, mais *Riddick* reprend les règles imposées par *Breakdown* et les magnifie. Notre anti-héros est aware, « il est à l'attention de savoir qu'il existe ». Il n'est pas qu'une caméra volante sur deux bras en 3D (« My god ! J'ai un corps ! ») et il sait faire autre chose que porter des armes et canarder à tout va. Il possède un cerveau lui autorisant à pratiquer l'escalade, se battre à mains nues et contrer les coups de ses assaillants.

RIDDICK REPREND LES RÈGLES IMPOSÉES PAR BREAKDOWN ET LES MAGNIFIE

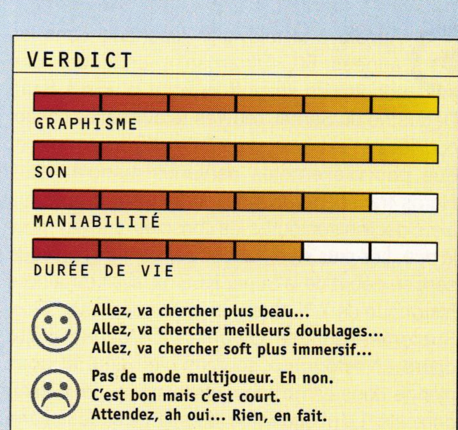
Il peut retourner leur arme vers eux, non sans leur avoir pété le bras. Risqué mais efficace. Ne croyez pas que *Riddick* n'exige de vous que des compétences en « rentrage » dans le tas. Vous pouvez affectionner la discrétion totale, vous faufiler sans bruit et surprendre quiconque vous tourne le dos. Cela peut occasionner des mises à mort radicales. À mains nues, on brise la nuque, avec un tournevis, c'est la trachéotomie sauvage… Classe. Assez tôt, l'homme sans peur va devenir nyctalope. Vous passerez d'une vision normale à nocturne aisément. Éclater les éclairages risque de devenir un réflexe, car tous vos assaillants ne vous voient pas dans le noir, eux. Passons sur son rythme, hollywoodien et mature, bourré de rebondissements. L'immersion et la tension s'avèrent totales du début à la fin. Les commandes (ajustables) répondent précisément. Quant à l'I.A., c'est le bonheur : aucun humain ne vous foncera dessus sans réfléchir, préférant la planque franche. Avec du multi et plusieurs heures de jeu en plus, on aurait frisé la perfection…

Plume

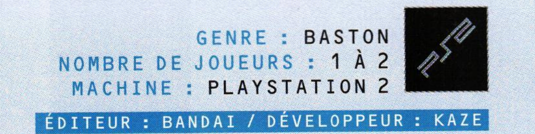
Disponibilité ▶ Japon : N.C.
• États-Unis : Oui **• Europe :** Été 2004



■ 1-Le mecha est l'arme absolue contre les petites frappes. 2-Les gardes sont bien hésitants à venir se frotter au héros.









■ 1-Vu sous cet angle, c'est vrai que ça fait peur. Attends deux secondes que je sorte ma Beta Capsule ! 2-La meilleure choppe reste dans le dos, surtout si l'affreux extraterrestre est comme souvent affublé d'une queue. 3-Quand l'adversaire est à terre, il faut lui sauter dessus et le bourrer de coups tant que vous le pouvez encore.



■ 1-Les duels de monstres offrent une grande diversité de styles de combat. Attention cependant, certains sont très peu mobiles. 2-Le corps à corps, ça c'est du sport. Allez Gubira, ventre à terre ! 3-Bon, c'est vraiment histoire de dire qu'on a mis des phases de pilotage, parce que niveau intérêt...

ULTRAMAN

LE CATCH DES MONSTRES

LE PÈRE DE TOUS LES SENTAIS FAIT UN COME-BACK SUR PLAYSTATION 2 ET NOUS OFFRE AU PASSAGE UNE SÉANCE DE « LATTAGE » DE MONSTRES DES PLUS JOUISSIVES.

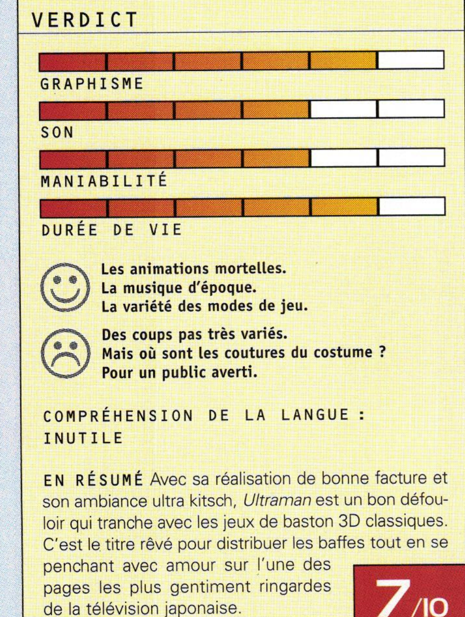
Apparu à la télévision japonaise dans les années 60, *Ultraman* a engendré une cohorte de spin-off, ouvrant la voie à toute l'industrie du Sentai, œuvres télévisuelles cheap, codifiées à l'extrême, dont *X-Or* et *Bioman* ne sont que peu d'exemples parvenus jusqu'à nous. Héros transgénérationnel, le sauveur en pyjama a été décliné sur toutes les consoles, souvent pour le pire. Les plus vieux se souviennent de l'épisode sorti au début de la Super NES qui avait eu la note historique de 7 % dans les pages de *Player One*. Sobrement intitulé *Ultraman*, ce dernier volet opère un retour aux sources bienvenu, et nous plonge dans l'ambiance kitschissime de la série originale. Le scénario du jeu suit celui de la série télé, à travers des images fixes plus qu'éloquentes. Les musiques comme les doublages évoquent cette époque révolue, et on retrouve même la bouleversante séquence de transformation à l'identique, avec zoom et grain certifiés d'époque.

KING OF MONSTERS

Au programme, une vingtaine de monstres parmi les plus célèbres, qu'il faudra terrasser en suivant un mode opératoire immuable : on commence par titiller la bête depuis le vaisseau spatial ou au pisto-laser dans des séquences qui s'apparentent plus à des « cut-scenes », avant de passer à l'échelle supérieure. Plus qu'un jeu de baston classique en 3D, on a plutôt affaire à un jeu de catch surréaliste où les empoignades sont vigoureuses et où les projections atterrissent souvent dans les immeubles aux alentours. Pas vraiment nerveux, le système de combat joue sur le timing, les esquives et une bonne dose de « martelage » des boutons et du stick. La palette de coups est celle d'Ultraman, ni plus ni moins variée : coups de pied, poing, parade-projection qui occasionnent des contres assez spectaculaires, sans oublier le coup de grâce à asséner après avoir bien affaibli la bête, dans la plus pure tradition du Sentai. Avec ses monstres variés et ses animations aux petits oignons, *Ultraman* est le jeu rêvé pour ceux qui savent savourer la baston au second degré.

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • Europe : N.C.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Les animations mortelles.
La musique d'époque.
La variété des modes de jeu.

Des coups pas très variés.
Mais où sont les coutures du costume ?
Pour un public averti.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

EN RÉSUMÉ Avec sa réalisation de bonne facture et son ambiance ultra kitsch, *Ultraman* est un bon défouloir qui tranche avec les jeux de baston 3D classiques. C'est le titre rêvé pour distribuer les baffes tout en se penchant avec amour sur l'une des pages les plus gentiment ringardes de la télévision japonaise.

7/10

GENRE : TACTICAL-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2





SHINTENMAKAI: GENERATION OF CHAOS IV

DANS LE CHAOS DES ESPRITS

CONNUE SEULEMENT D'UNE POIGNÉE DE FANS, LA SÉRIE DES *GENERATION OF CHAOS* S'AFFIRME AVEC CE QUATRIÈME VOLET COMME UNE VALEUR SÛRE DU TACTICAL-RPG.

En marge du Tactical-RPG « mainstream », avec la saga des *Ogre Battle*, *Fire Emblem*, *Shining Force* ou *FF Tactics*, on trouve aussi des séries plus confidentielles, comme celles de Nippon Ichi ou d'Idea Factory. Pour situer le style de *GoC4*, une référence s'impose : la série des *Dragon Force* sur Saturn, qui a servi de source d'inspiration principale. Le jeu met aux prises plusieurs nations qui s'affrontent pour le contrôle du territoire. Une fois votre camp et votre général choisis, vous pourrez vivre chaque aventure sous 2 approches scénaristiques différentes. Le monde est présenté de la façon la plus schématique qui soit, à la manière d'un jeu de plateau parsemé de villes, de châteaux, de mines ou de tours de garde. Le système de menus demande un certain temps d'adaptation, sans notion de japonais. Tous les canons du genre sont respectés : un système de classes et de skills des plus complets, une tonne d'objets plus ou moins indispensables... On déplace ses généraux, qui peuvent recruter chacun 29 unités, pour des combats à 30 contre 30 maximum. Le général est mobile et peut à tout moment influer sur la formation du groupe, la stratégie à adopter ou encore utiliser diverses magies offensives ou défensives.

DIPLOMATIE

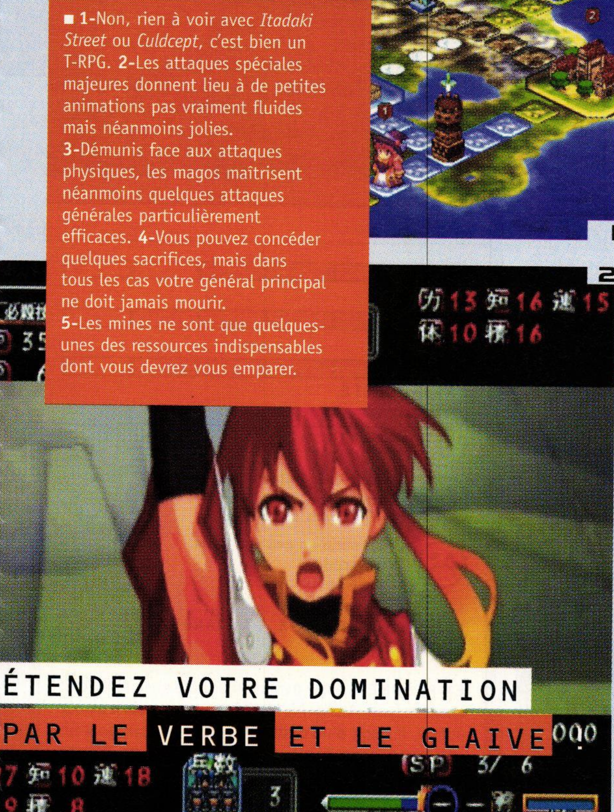
La stratégie repose sur la conquête, la gestion des troupes et d'éventuelles alliances entre nations. Lors de la prise des villes, vous pourrez faire des prisonniers. Selon le général que vous choisirez pour cette tâche, vous aurez plus ou moins de chances de parvenir à les retourner, faute de quoi il faudra les torturer un peu ou tout simplement les tuer… car un prisonnier coûte cher. On peut aussi tenter de soudoyer l'ennemi moyennant de fortes sommes, pour faire diminuer sa loyauté ou encore pourrir le moral des troupes adverses pour réduire leur efficacité. Très différent dans sa philosophie de nos habituels T-RPG en 3D isométrique ou à damiers, *GoC4* enchantera les passionnés du genre pendant de longues heures.

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ **1**-Les connaisseurs en matière de Seiyuu (doubleurs japonais) reconnaîtront les voix de M. Hayashibara ou Y. Miyamura, connues pour *Evangelion*. **2**-Même dans des situations critiques, un coup de théâtre bien orchestré peut vous apporter la victoire en un tournemain.

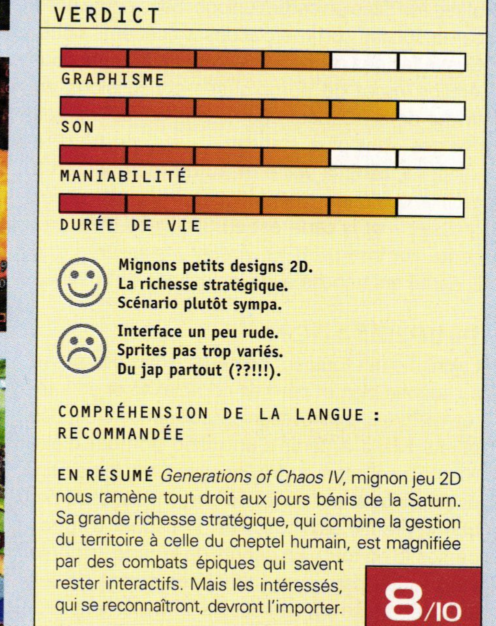








■ **1**-Non, rien à voir avec *Itadaki Street* ou *Culdcept*, c'est bien un T-RPG. **2**-Les attaques spéciales majeures donnent lieu à de petites animations pas vraiment fluides mais néanmoins jolies. **3**-Démunis face aux attaques physiques, les magos maîtrisent néanmoins quelques attaques générales particulièrement efficaces. **4**-Vous pouvez concéder quelques sacrifices, mais dans tous les cas votre général principal ne doit jamais mourir. **5**-Les mines ne sont que quelques-unes des ressources indispensables dont vous devrez vous emparer.



VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

☺ **Mignons petits designs 2D. La richesse stratégique. Scénario plutôt sympa.**

☹ **Interface un peu rude. Sprites pas trop variés. Du jap partout (??!!!).**

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *Generations of Chaos IV*, mignon jeu 2D nous ramène tout droit aux jours bénis de la Saturn. Sa grande richesse stratégique, qui combine la gestion du territoire à celle du cheptel humain, est magnifiée par des combats épiques qui savent rester interactifs. Mais les intéressés, qui se reconnaîtront, devront l'importer.

8/10

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2


ÉDITEUR : GUST / DEVELOPPEUR : GUST

IRIS OU UN AUTRE REGARD
SUR LA SÉRIE DES ATELIER...







■ 1-La carte en 3D fait peine à voir... on se croirait revenu à l'époque de *FFVII*. 2-Les petites énigmes qui impliquent le décor en 3D isométrique ne valent pas un bon vieux *Landstalker*. 3-Chaque perso dispose de nombreuses skills, chacune pouvant être upgradée séparément.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

PAS SI ÉTERNEL QUE ÇA...

LE SIXIÈME ÉPISODE DES *ATELIER* MARQUE LA FIN D'UNE ÉPOQUE POUR GUST, L'UN DES DERNIERS INCONDITIONNELS DE LA 2D.

Depuis *Atelier Marie*, l'alchimie régnait en maître sur cette saga de « simulation-RPG ». L'héroïne avait pour seul but de devenir une alchimiste renommée, capable des plus incroyables transmutations. La 2D très fine restituait à merveille les superbes designs de Kohime Ohse, dont le trait élégant et d'une grande douceur offrait à la série un cachet unique. Sans doute grisé par le succès commercial des précédents opus, Gust a fait des choix radicalement différents pour *Atelier Iris* et de nombreuses concessions en faveur de la 3D, pour des raisons de facilité. Les designs sont plus standard, avec une héroïne « lolita », dans la veine otaku du moment, on a droit à quelques cinématiques – au trait assez grossier – et la carte est en 3D. Désormais présenté comme un RPG, *Atelier Iris* assume une linéarité qui tranche avec les usages de la série.

PAUPÉRISATION

L'alchimie est toujours présente, mais elle passe au second plan et perd en complexité et en intérêt, malgré une innovation qui permet de créer des objets Mana à partir d'un grand nombre d'éléments à collecter. Autre changement : le personnage principal est un jeune garçon, secondé par une apprentie alchimiste et un paquet d'autres persos (6 en tout). En dehors de la carte, le perso peut sauter partout et utiliser ses armes ou ses attaques Mana sur des décors partiellement destructibles mais à l'interactivité limitée. Les combats ont aussi été standardisés : vus de côté, ils rappellent la série des *Tales*, mais fonctionnent via un menu, avec des zooms pixellisés sortis tout droit d'un autre âge. Beaucoup de poudre aux yeux pour une régression sur tous les fronts, sauf pour les magnifiques musiques toujours signées Akira Tsuchiya, qui a bénéficié d'un bon budget vu le nombre de pistes acoustiques. Paradoxalement, le virage de la série pourrait bien lui offrir un passeport pour les États-Unis où, en bon produit bien calibré, il trouverait son public.

#Dirk

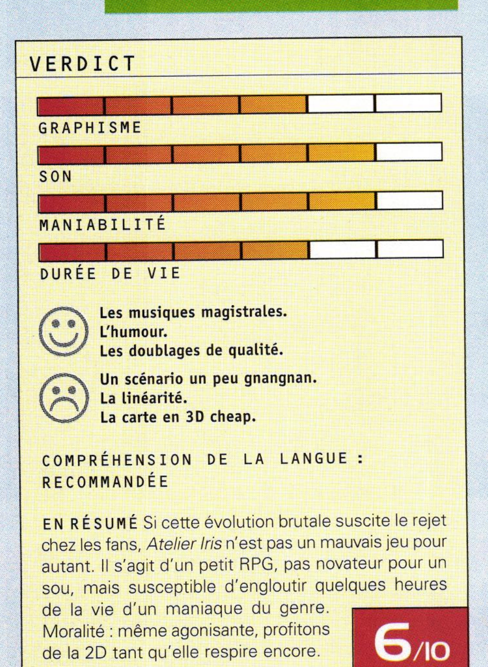
Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ Les animations des combats sont plutôt réussies, mais on déplore quelques ralentissements.



■ 4-Pour récupérer des éléments, rien de mieux que de dépouiller le décor à grands coups de canne. 5-Les villages manquent un peu de vie, car la plupart des persos restent statiques.
6-Les séquences d'alchimie, nécessitant la coopération de vos esprits Mana, font également appel à des effets 3D.



VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Les musiques magistrales.
L'humour.
Les doublages de qualité.

Un scénario un peu gnangnan.
La linéarité.
La carte en 3D cheap.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

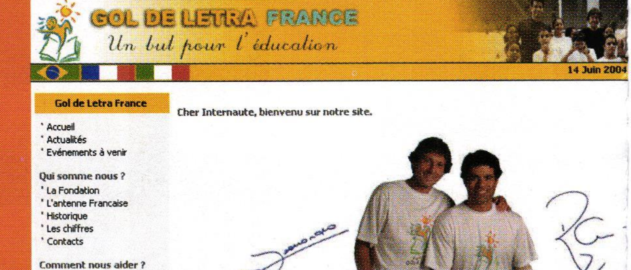
EN RÉSUMÉ Si cette évolution brutale suscite le rejet chez les fans, *Atelier Iris* n'est pas un mauvais jeu pour autant. Il s'agit d'un petit RPG, pas novateur pour un sou, mais susceptible d'engloutir quelques heures de la vie d'un maniaque du genre. Moralité : même agonisante, profitons de la 2D tant qu'elle respire encore.

6/10

L'évolution du soccer pro

Le 26 mai dernier avait lieu la deuxième édition du championnat pro organisé par Konami. De vrais « foutcheboleurs » allaient s'affronter sur *PES3*. Le terrain de jeu choisi fut le casino de Menton. Jeune attaquant de Liverpool et vainqueur du précédent tournoi, Anthony Le Tallec était de la partie et espérait bien réitérer son exploit passé. Il échouera lors des éliminatoires. Excellents footballeurs dans la vie, la plupart des joueurs présents avaient la culture *PES* dans le sang. Grâce aux prestations de Jacques Faty (capitaine de l'équipe de France Espoir), de Yohann Pelé (gardien au Mans), de David Bellion (Manchester United) et de Stefen Drouin (défenseur nantais), l'événement fut riche en sensations. Et la finale opposant Drouin à Bellion carrément explosive. Gestes techniques, retournements de situation, la totale ! Dommage que celle de la Ligue des Champions le soir même n'ait pas été aussi exaltante… Quoi le résultat. ? Ah oui, 1-0 pour Stefen.



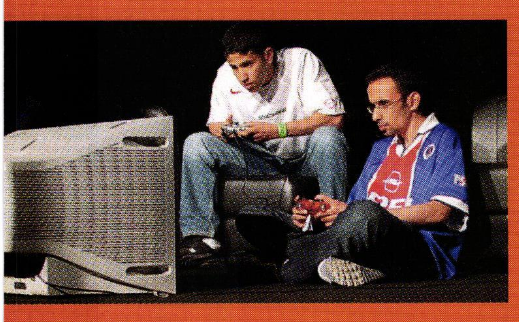


Un tournoi 100 % humanitaire

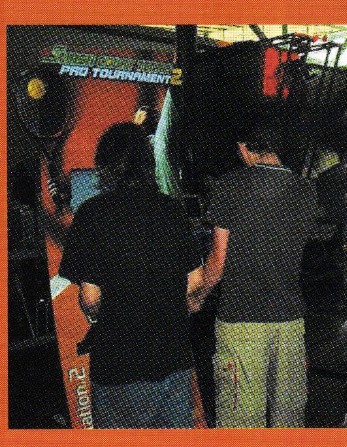
Le Brésil a beau être une grande nation du football, tous ses enfants ne vont pas à l'école. Les Champions du Monde 94 Raï et Leonardo ont créé la fondation Gol de Letra (www.goldeletra.org) qui prend en charge l'éducation de nombreux bambins de ce pays. Un tournoi *PES4*, dont les fonds seront intégralement reversés à cette association, aura lieu en fin d'année à Évreux, avec la présence de Raï, qui n'hésitera pas à mouiller le paddle. Un tour sur www.virtuafoot27.fr.st s'impose.

TOURNOIS À LA JAPAN EXPO DU 2 AU 4 JUILLET (CNIT-PARIS)

Les consoles gagnent du terrain



Les LAN commencent à céder quelques mètres carrés aux consoleux. D'abord à Paris. Le 2 juin aura été marqué par la finale de la Coupe de France des Jeux Vidéo au Carrousel du Louvre. Le vainqueur de la compétition sur *PES3* se nomme Moustafa Menadi. Il bat Samad Baism au cours d'une finale mouvementée. Sébastien Castell ferme la marche des qualifiés pour représenter la France lors du tournoi mondial au Futuroscope cet été. Au même moment, dans le Nord, à Lille, en marge de l'Eurolan, se déroulait la première nuit de la PES League. De minuit à 6 h du matin, 96 acharnés se sont collé des buts à tout va. Mais le foot n'était pas la seule attraction sur console. Des tournois sur *Smash Court Tennis Pro Tournament 2, Gran Turismo 4* et *SingStar* (!) étaient organisés par ADDV (responsables de la PES League, **www.audeladuvirtuel.com**) et des démonstrations enthousiastes de *DDR* ou *Guitar Freaks* étaient faites par les jeunes gens de M-Games, eux-mêmes organisateurs de compétition sur les jeux musicaux (**www.m-games.org**).



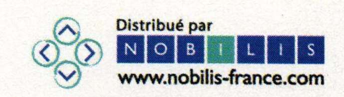


L'Art de Jouer

LES CONNAISSEURS UTILISENT TOUJOURS LE TOP DU TOP

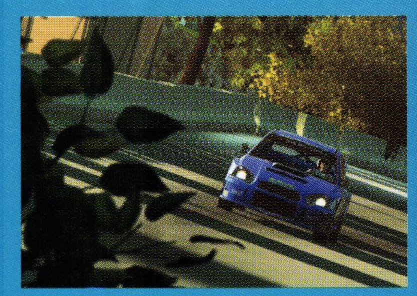
PAD PHOENIX PS2 AVEC BOUTON D'INVERSION DU STICK ANALOGIQUE

RADICA:




GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 16
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : MICROSOFT / DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS





RALLISPORT CHALLENGE 2 5/5

De la boue, plein de roues et vous !

Considéré à tort comme trop rapide par certains, *RalliSport Challenge 2* offre à notre sens juste ce qu'il faut d'impression de vitesse, de sensations et de justesse. Bref, tout ce qu'il faut pour s'éclater via le Xbox Live ! D'autant plus que le titre est optimisé comme il faut pour ne jamais souffrir de lags bien fourbes. Mais avant de vous la jouer pilote émérite face aux milliers d'autres compétiteurs, il vous faudra débloquer vous-même circuits et véhicules tout seul, histoire de varier vos parties en ligne. Compatible avec le service XSN de Microsoft et donnant l'occasion de participer à tous les types de courses proposés en solo, *RSC2* ne pèche que par l'absence de collisions à partir de quatre joueurs. C'est dommage, mais on évite ainsi de se retrouver devant une simulation d'autos tamponneuses.

DE LA DIVERSITÉ ET DU CHALLENGE EN COMMUNAUTÉ



Tout Paris pour 5 €

Voici un téléchargement qui va diviser les foules. Si les fous furieux de *Project Gotham Racing 2* se jetteront dessus sans rechigner, les joueurs moins assidus trouveront que payer 4,99 € pour un add-on si « minimaliste » relève du pur foutage de gueule. Pourtant, 6 tracés et 8 voitures supplémentaires, cela ne se refuse pas. Si ? Et le prochain download de Long Beach cet été au même prix, vous en penserez quoi ?


GENRE : ACTION/TACTIQUE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6
MACHINE : PLAYSTATION 2

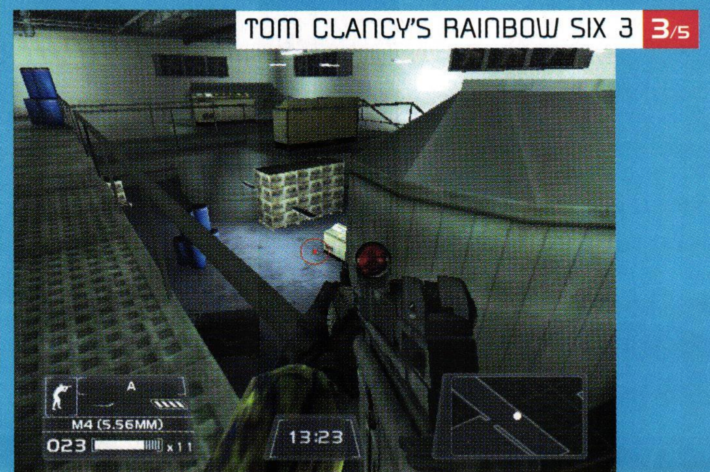
ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : RED STORM

Version discount

Quel dommage que ce *Rainbow Six* soit si limité en ligne comparé à son homologue Xbox ! Seulement 3 modes de jeu (survival, team survival et sharpshooter) qui rabaissent ce soft à du FPS basique, jouer les missions autrement que sur un écran splitté n'étant absolument pas prévu. Reste que l'on a face à nous des cartes sympas et des joutes rythmées malgré un frame-rate faiblard, pour un chiffre restreint de 6 personnes maxi !



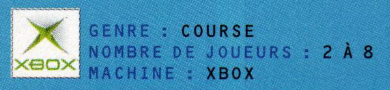
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 3/5





Un raz-de-marée en Live !

Depuis peu, une update majeure a vu le jour sur le Xbox Live. Appelée Tsunami, celle-ci propose de nouvelles fonctionnalités : joindre des messages vocaux aux requêtes d'amis ou en plein jeu, compatibilité avec MSN Messenger (une fenêtre vous avertit de la présence d'un ami en ligne), stockage de données en jeu, options d'équipes et de compétitions. Passons à autre chose avec *Crimson Skies*. De nouvelles maps ainsi que d'autres coucous sont disponibles en téléchargement.



GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 8
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : TAKE 2 / DÉVELOPPEUR : ARGONAUT

Sea-Doo, c'est neuf ?

Sympathique jeu opposant des Sea-Doo, *Carve* révèle tout son potentiel fun lors des parties online. Toujours fluide, le jeu propose en outre des modes de jeu attractifs. Quatre duos pourront par exemple se lancer dans des courses endiablées où figures de style et passages entre les bouées seront comptabilisés. Engueulades et fous rires assurés. Dommage qu'il y ait encore si peu d'adeptes de la discipline…



LE MONDE DES BLEUS NOUVELLE GÉNÉRATION 2/5



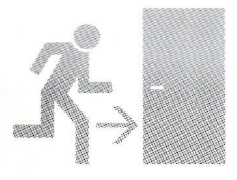


GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 8
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE
DÉVELOPPEUR : TEAM SOHO

Les yeux dans la dèche

Une bouse reste une bouse, qu'elle soit online ou non. *LMB Nouvelle Génération* se veut égal à lui-même en réseau. Par le biais d'un serveur notant vos moindres faits et gestes ainsi que votre karma, les parties amicales s'enchaînent à la vitesse d'un gastéropode au galop grâce à des temps de chargement calamiteux. Pas de lags à signaler, à 2 ou à 8 participants, les temps de réponse pourris sont d'origine. Ne perdez pas votre temps.



AU-DELÀ DU PAD

VOIR, LIRE, ÉCOUTER, SORTIR

MUSIQUE



Album Kool Shen

Kool Shen nous livre un album solo du plus bel acabit. CD très spécial (avec face DVD mêlant clips et docs) où s'unissent flow percutant, lyrics incisifs, mais toujours réfléchis, et beats entraînants, *Dernier Round* nous fait découvrir l'artiste au meilleur de son niveau. Ce disque va clairement enfoncer les portes et faire vibrer les blocs ! En commençant par les nôtres. Preuve en est ce dessin hommage de la part de notre illustrateur. Respect, Monsieur...

Éditeur Sony Music • **Prix** environ 20 €



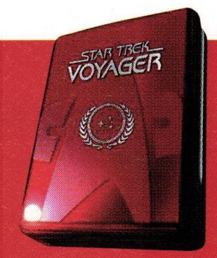


LE FILM DU MOIS

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban

HARRY GRANDIT ET FRANCHIT UNE ÉTAPE. SON UNIVERS EN SERA À TOUT JAMAIS BOULEVERSÉ. AH ! L'ADOLESCENCE...

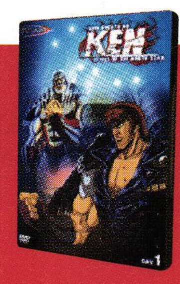
Roman vénéré par les fans de la saga, le troisième tome de la saga place des éléments dont l'importance se révélera plus tard capitale. Le réalisateur mexicain Alfonso Cuaron (*Y tu Mama Tambien*) reprend le flambeau laissé vacant par Chris Columbus et abandonne le côté narratif des deux premiers volets au profit d'un film plus « traditionnel ». Et l'on sent le tiraillement évident entre le respect de l'univers mis en place par le livre, et l'envie d'injecter plus de profondeur aux nouveaux personnages. Alfonso Cuaron construit son film comme... un vrai film justement, et non comme un conte, ce qui pourra dérouter les fans. Sa caméra éclaire les relations entre les protagonistes, se concentrant sur l'amitié qui lie Potter, Ron et Hermione. Harry est à l'aube de sérieux ennuis et sa personnalité va subir moult mises à l'épreuve. Le jeu d'acteur de Daniel Ratcliffe semble atteindre ses limites dans cet épisode charnière et transitoire.



Star Trek: Voyager Saison 2

L'équipage de l'U.S.S. Voyager poursuit son périple à travers le Quadrant Delta pour retourner sur Terre. Retrouvez dès le 8 juillet la deuxième saison de *Star Trek: Voyager*, en attendant les 5 saisons suivantes inédites en France. Les 26 épisodes sont répartis sur 7 DVD bourrés de bonus dans un coffret dans le style de celui de *La Nouvelle Génération* et *Deep Space Nine*.

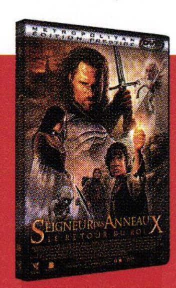
Zone 2 • **Éditeur** Paramount • **Prix** environ 100 €



Shin Hokuto No Ken OAV 1

Shin Hokuto No Ken est une aventure inédite de *Ken le Survivant* en 3 parties de 60 minutes, mélangeant plusieurs styles d'animation. Sur une Terre ravagée par un conflit nucléaire, le seigneur Sanga contrôle toutes les sources d'eau potable de Lastland et règne en maître absolu sur la région. Mais l'Héritier de la Grande Ourse n'est pas loin.

Zone 2 • **Éditeur** Mabell • **Prix** environ 22 €



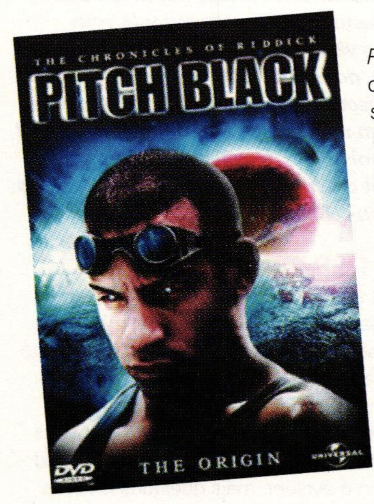
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

L'édition prestige 2 DVD du *Retour du Roi* est disponible depuis le 17 juin comme un coffret regroupant les volets de la trilogie dans leur version simple (70 € environ). L'image y est éclatante. Hélas, pour profiter des bonus et de la piste DTS ES 6.1, il faudra attendre la version longue prévue pour décembre 2004.

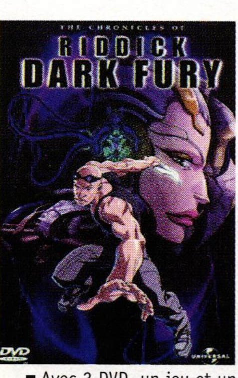
Zone 2 • **Éditeur** Seven7 • **Prix** environ 30 €

À NE PAS MANQUER !

Le bulldozer Riddick



Pitch Black ressort dans une édition collector et change de nom. Cela s'appelle désormais *The Chronicles of Riddick: Pitch Black*, comme pour marquer l'ampleur que prend le personnage incarné par Vin Diesel, et ça sort le 3 août chez nous (disponible depuis le 1er juin en Zone 1). Le même jour paraît le film d'animation de Peter Chung, *The Chronicles of Riddick: Dark Fury*, qui fait le lien entre *Pitch Black* et sa « suite », qui sort le 18 août au cinéma. Quant au jeu, nous le testons en import ce mois-ci.
Éditeur Universal • **Prix** environ 20 €



■ Avec 2 DVD, un jeu et un film, c'est sûr, cet été on va carburer au turbo Diesel !

ÉVÉNEMENT

Japan Expo

Du 2 au 4 juillet à Paris-La Défense se tiendra le 6e Japan Expo, festival des loisirs japonais (**www.japan-expo.com**). Au programme de ces trois jours, il y aura évidemment les jeux en provenance de l'Empire du soleil levant, mais aussi des mangas (avec la venue de Mazakazu Katsura, l'auteur de *Video Girl Aï*), des projections de films, des conférences, des concerts et du cosplay en veux-tu en voilà. Tout pour que vous vous sentiez en terre étrangère.
Date du festival du 2 au 4 juillet 2004
Lieu CNIT de Paris-La Défense

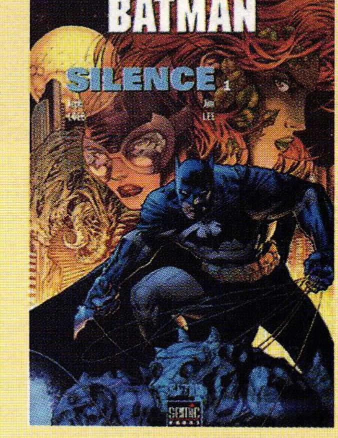


BOUQUINER

Le GUIDE DU JEU VIDÉO
Édition 2004
Premier annuaire des professionnels français du jeu vidéo
DTC

Le guide du jeu vidéo Éd. 2004

Voilà un ouvrage très utile si vous voulez mettre un pied dans le jeu vidéo. Il livre en effet les coordonnées de tous les acteurs de notre loisir ludo-numérique en France (développeurs, éditeurs, magazines, sites, formations et organismes). Pas très sexy, mais fonctionnel.
Éditeur DTC • **Prix** environ 14,90 €



Batman: Silence

Jeph Loeb (scénariste) et Jim Lee (dessinateur) nous offrent un beau come-back du justicier de Gotham City. Plus sombre que jamais, l'alter ego nyctalope de Bruce Wayne devra cette fois se défaire de tous ses ennemis qui ont décidé de foutre le boxon à l'unisson. Vite, la suite !
Éditeur Semic • **Prix** environ 10 €

Catwoman

L'esprit plus torturé que jamais, Batman aura besoin de tout l'amour de la plus féline des héroïnes pour rester serein. Catwoman saura-t-elle lui apporter ce réconfort ?

BIENTÔT SUR LES ÉCRANS

Spider-Man 2

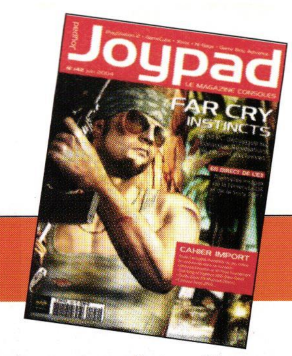


Spider-Man reste l'une des meilleures adaptations ciné d'un comics américain et sa suite épate tout autant. Deux ans ont passé depuis que le Bouffon Vert est mort. Peter Parker, alias le Tisseur, va devoir affronter un nouvel ennemi mortel, le Docteur Octopus.
Des effets spéciaux superbes et une mise en scène très dynamique feront à coup sûr de ce deuxième épisode un excellent divertissement.
Sortie dans les salles : 14 juillet 2004



TRIBUNE

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE



À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr



Inclus le single : « Je crois que je vais chialer »

UN FUTUR POUR JOYPAD ?

Comme sans doute beaucoup, je vous écris pour vous livrer ma réaction sur le « nouveau Joypad ». Là-dessus, vous ne nous avez pas menti : la refonte a été pour le moins radicale ! Disons-le tout net : Joypad n'est plus. Bien sûr, il existe toujours un magazine qui porte ce nom mais il s'agit là d'un usurpateur opportuniste qui n'a plus rien de commun avec son illustre ancêtre. Commençons par la forme, pas si secondaire puisqu'elle conditionne le contenu. « Le jeu vidéo évolue, vos desiderata aussi (...). Joypad est devenu plus illustré, plus facile à lire », affirmez-vous dans votre édito. Que faut-il comprendre ici ? Que le « nouveau public des jeux vidéo » est un ramassis d'incultes, réfractaires à la lecture et peu enclins à la réflexion ? Si c'est le cas, votre rôle est justement d'aller à l'encontre de ce nivellement par le bas, et non pas de vous y conformer. À cause de cette orientation stupide, la nouvelle maquette accumule les aberrations. Pourquoi la face de Pascal Obispo dévore-t-elle une demi-page ? Pourquoi les titres des jeux chroniqués sont-ils relégués au second plan ? Pourquoi des photos aussi énormes phagocytent-elles les textes ? Au final, Joypad ressemble de plus en plus aux magazines concurrents. Drôle de manière d'affirmer sa différence ! Je ne peux également qu'être consterné par les changements intervenus dans les rubriques. Question : Joypad est-il toujours un magazine de jeux vidéo ? Si oui, pourquoi les rubriques Astuces, Zique Pad et Business Pad ont-elles disparu au profit des rubriques Shopping, Musique, Ciné ou l'immonde « Les soirées du jeu vidéo » ? En soutenant une telle démarche, vous perdez la crédibilité que vous aviez pu accumuler. Je vous dis donc adieu…

Emmanuel Garot

Ne le cachons pas, nous avons reçu une avalanche de courrier. Passionné mais pas toujours « positif ». Vous aimez Joypad, et comme toute passion, elle semble un peu exclusive. À l'image des propos tenus par Emmanuel, la nouvelle formule vous aura donc visiblement déboussolés. Pour tout vous dire, nous aussi ! De nombreux réglages seront effectués pour corriger le tir et faire de Joypad un mag' de jeu à nouveau flamboyant. Dès ce mois-ci, en densifiant les textes et en apportant quelques retouches, nous espérons mieux vous convaincre.

ZIQUE PAD MON AMOUR...

Bonjour à toute l'équipe de Joypad. En se débarrassant de certaines rubriques d'un intérêt discutable, votre mag' a gagné en clarté. Je suis très heureux aussi de constater que l'idée que je vous ai proposée, qui consistait à mettre en évidence le cancre du mois, vous a inspiré le « Top Flop ». Globalement, Joypad a eu raison d'évoluer, mais quelques ombres demeurent... Tout d'abord, la disparition de Zique Pad est criminelle ! Et qu'avez-vous fait de Business Pad ? Pour conclure, serait-ce ici une illustration de la problématique qui oppose certains joueurs souhaitant que le jeu vidéo reste un monde à part à certains de ses acteurs qui tentent d'ouvrir cet univers à un plus large public, et qui trouvent donc naturel que Joypad s'oriente dans cette voie ? En revanche, de là à dire que vous m'avez déçu... il y a de la marge. Si votre prochain numéro affiche une Beyoncé 100 % nude, on est quitte !!!

Jac

Notre vision fut peut-être trop radicale, trop motivée par l'envie de bien faire en voulant chambouler vos, nos habitudes. Vous avez été très nombreux à regretter la disparition de Zique Pad et Business Pad, et pour tout vous dire, Gollum était triste de devoir s'en séparer. Idem pour l'emblématique Mode d'Emploi ou Net P@d. Mais ainsi va la vie, et nous tâcherons de les remplacer par des rubriques aussi attractives.

JOYPAD SPIRIT

Salut à tous, vous êtes géniaux ! Je me demande comment vous faites pour maintenir le fameux « esprit Joypad » alors que l'équipe a beaucoup changé ! Chapeau aux nouveaux et bonne chance aux gardiens du temple.

Sondage

Le mois dernier, à propos de la nouvelle formule, vous avez en majorité répondu : Adieu, tout ce que j'aimais a disparu ! Message cinglant que nous avons entendu. À nous de vous convaincre du contraire.

La question du mois

La question du mois nous permettra de connaître vos réactions face à un événement. Répondez par mail, en morse, par signaux lumineux extraterrestres ou en vous déplaçant jusqu'à la rédac, mais répondez pour l'amour de votre patrie numérique ! Ce mois-ci, nous aimerions connaître votre sentiment sur le duel PSP/DS. 1/ La PSP va tout déchirer ! 2/ La DS révolutionne vraiment le jeu ! 3/ Ces deux portables sont complémentaires...

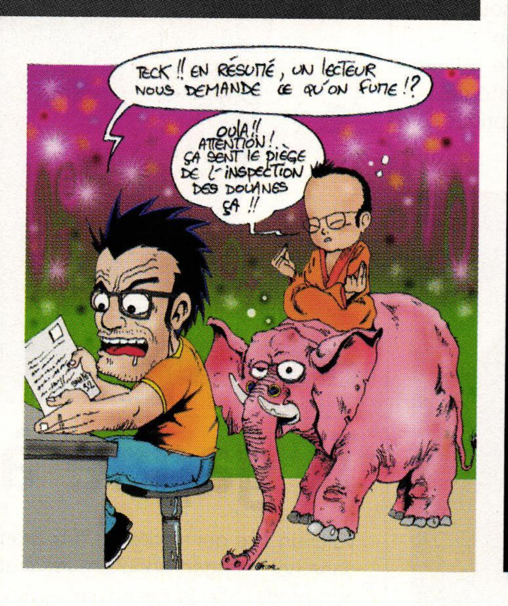
Attention, passion

Ola amigos. Je l'avoue, je pense que certains jeux ne devraient pas être aussi prenants. Je m'explique. Étant encore mineur, je dois obéir, si je veux manger, aux autorités locales en place. Alors bon, merci messieurs de chez Square, Nintendo ou Konami de nous pondre des jeux fabuleux, mais ça suffit à la fin, ce sont toujours les mêmes qui trinquent, soumis à l'intransigeante autorité parentale. Le monde ludo-numérique est, je le proclame, un « serial killer » de vie sociale. En effet, lorsque vous êtes au cœur d'un *FF*, de *MGS* ou de *Zelda*, croyez-moi, pour en sortir, mieux vaut avoir la force mentale du Dalaï-Lama ! Une attitude qui, pour vos proches, est peut-être encore plus pénible. Exemple : vous arrivez à table après deux bonnes heures de jeu avec Snake, et qui voit arriver votre chère famille ? Un pov' type pas coiffé, qui prend sa fourchette pour un SOCOM, se cache derrière les placards et roule jusqu'à sa chaise en mettant en joue papa, maman et le chien... Ne riez pas, je SAIS que vous avez vécu des choses semblables... C'est comme ça, nous les passionnés, nous ne pouvons pas nous en empêcher, c'est la vie. Life is life. Une fois j'ai même oublié de manger pendant toute une journée parce que je n'arrivais pas à terrasser ce satané Jenova (*FFVII*). Sans parler de la colère que j'ai piquée quand Meryl meurt dans *MGS*... Ça revient à dire que les types qui font des jeux comme ça sont de purs génies. On dit qu'ils empruntent au cinéma, mais à mon humble avis, ils utilisent les techniques du cinéma et les transcendent. Je suis désolé, mais *MGS1*, *Final Fantasy VII* ou même le dernier *Zelda* sont bien plus prenants que n'importe quel film. D'abord c'est vrai, c'est beauuuucoup plus long : en 50 heures de jeu, on en apprend plus sur les personnages, l'intrigue... qu'en 2 heures de film. Sans compter que dans un jeu, on peut tout se permettre, du point de vue spectacle : imaginez un film avec un *Metal Gear*. Imaginez Ray ou Rex, qui détruisent tout sur leur passage... Vous imaginez ?
Bonihugo



Trêve de compliments, dites-moi à quoi vous carburez ? Avez-vous une formule magique ? Des techniques mystiques ? En tout cas, bon courage pour la nouvelle formule...
Snake92

Écoute, ta question tombe bien, car après les turbulences de la nouvelle formule, il nous tardait de faire éclater la vérité au grand jour ! Que veux-tu, le talent, ça ne s'invente pas. Si ça peut te rassurer, nous puisons notre surpuissance cosmique de notre naissance extratellurique ! Nos doigts écrivent tout seuls pendant que nous dormons. Du coup, pratique, on peut glander le reste du temps. Quant à la nouvelle formule de « l'apocalymse », nous espérons pouvoir la faire grandir, la faire évoluer dans le bon sens. Pour cela, nous aurons besoin de vous !



Q&R

Final Fantasy sur Xbox ?

Toby se pose une grande question. Square va-t-il enfin collaborer avec Microsoft ? C'est que Toby a relevé les propos du président du groupe nippon, ce dernier évoquant son intérêt potentiel pour la Xbox 2. Autre élément étonnant, une partie de l'équipe de *FFXI* vient d'être débauchée par la Bill Gates Corp. Pour le moment il est encore trop tôt pour se forger une véritable opinion, mais suivez bien les infos d'Arnosan, car c'est une certitude, le Japon est en ébullition.



Metal Gear change de navire ?

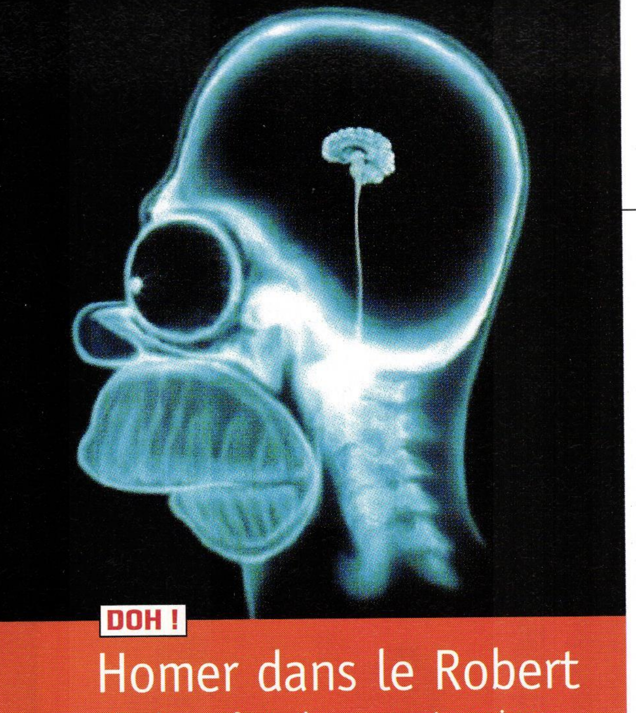
Probablement galvanisé par la sotie de *MGS The Twin Snakes* sur GameCube, Liquid nous demande si Konami prévoit d'adapter *MGS3* sur GC ! Pour le moment, et sauf surprise de l'impossible, la réponse s'arrêtera à la case « NON » puisque, hormis *MGS Acid* sur PSP, Hideo Kojima concentre les aventures de Snake sur PlayStation 2. D'où le concept d'exclusividad...



Un jour, je serai créateur !

Inutile de le nier, vous êtes de plus en plus nombreux à vouloir franchir le pas et créer vos propres jeux. Pourtant, certains voient les choses en grand et, à l'image de Matthias, veulent passer à la vitesse supérieure en développant sur PlayStation 3. Pour eux, Sony vient d'apporter une première réponse sous la forme de cette alléchante offre d'emploi. L'Aaaaaamééériiiique...


Joypad - Tribune - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret



DOH !

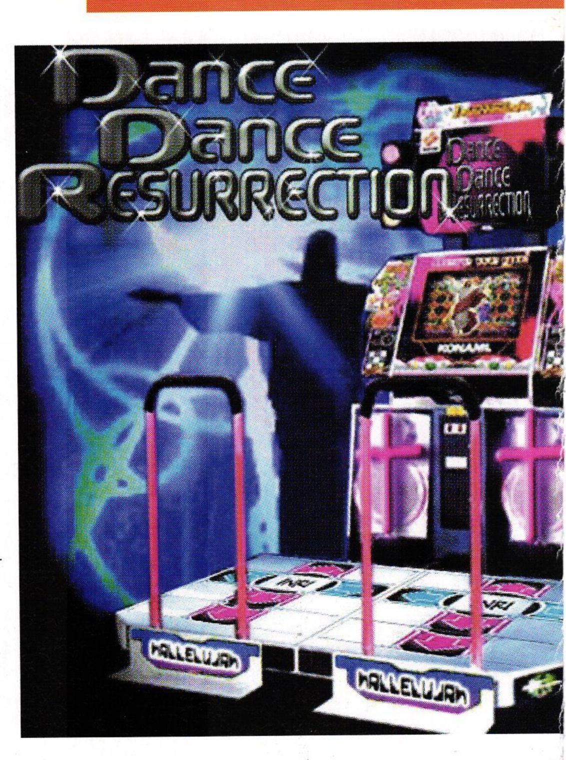
Homer dans le Robert

« Exprimer sa frustration en prenant conscience que les choses ont mal tourné, ne se sont pas déroulées comme prévu ou que l'on vient de dire ou faire quelque chose d'insensé. Peut aussi signifier qu'une autre personne a dit ou fait quelque chose d'insensé. » Cette définition accompagne le « doh ! » qui sort fréquemment de la bouche d'Homer, dans le très sérieux *Oxford English Dictionnary*.

AMEN

Approuvé par le Vatican

Mes bien chers frères, mes bien chères sœurs ! Approchez-vous et découvrez le fantastique pouvoir expiatoire de la danse. Quand un rituel tribal se met au service de la foi, c'est pour mieux remettre les pécheurs dans le droit chemin. Afin d'amener la joie et d'éloigner le malin, louons le Sauveur ! Jésus reviens, Jésus reviens, Jésus reviens parmi les hommes, lalalalala...
www.dancedanceresurrection.i12.com



FASHION VICTIM

Qu'est-ce que c'est ?

On sait depuis belle lurette que les adeptes de jeux vidéo ne sont pas tous des geeks qui partagent un point commun avec Bill Gates : ses affreuses lunettes. L'objet ci-dessous représente une souris griffée aux couleurs de *Half-Life*. La personne un peu dérangée responsable de cette œuvre, un certain Piloux, s'en est ensuite pris au reste de son PC pour lui donner un total look apocalyptique.
members.home.nl/gis





TOUCHDOWN

Il gagne à être connu

Voici un site qui s'adresse aux grands de ce monde, communément appelés dans notre jargon populaire les « costard-cravate ». Halte aux employés non productifs, aux paresseux, aux tire-au-flanc ! Terry Tate est votre solution. Ancien joueur de football américain reconverti dans les ressources humaines, Terry a mis au point une technique percutante pour augmenter la productivité de l'entreprise en perte de vitesse. Les salariés l'adorent.
www.terrytate.reebok.com


Street racing pur jus !
Juiced
7 milliards de possibilités de customiser votre véhicule
Dès septembre 2004
7+
www.pegi.info
info, trucs et astuces
08 92 98 24 68
0,34€/mn
PlayStation 2
XBOX
Acclaim
www.acclaim.com
Juiced™ and Acclaim ® 2004 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.